no.458
1993年10/1
アミューズメント通信
OCTOBER 1, 1993

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

64ビット機の開発で任天堂と米SG合意

高速ＣＧチップ含む次世代ＴＶゲーム機
94年業務用で、95年に家庭用250ドルで

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は米国任天堂（本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）を通じて、64ビット家庭用ＴＶゲーム機を開発することで、米国のＣＧ（コンピューターグラフィックス）開発大手のシリコン・グラフィックス社（ＳＧ社、本社カリフォルニア州マウンテンビュー、ジェームズ・クラーク会長）と合意したことを、八月二十三日に明らかにした。

開発するのはＣＧ技術を使った立体映像で遊ぶことのできる次世代のＴＶゲーム、リアリティ・イマーション・テクノロジー（ＲＩＴ）を具体化するもので、任天堂では「プロジェクト・リアリティ」（現実化計画）と呼ばれてきた。ＳＧ社の子会社、ミップス・テクノロジー社がＲＩＳＣ（縮小命令セットコンピューター）技術を独自に開発しており、従来価格の十分の一程度に下げたＲＩＳＣ型プロセッサーをゲーム機用に作る見通しがついたことから、任天堂とＳＧ社との合意がまとまったもの。

ＳＧ社は映像コンピューターで世界最高のレベルに達している企業。映画「ターミネーター」の液体ロボット（Ｔ―１０００）や、「ジュラシックパーク」の恐竜シーンなどで、同社による画期的なＣＧ映像が特殊効果として使用されている。

今回の合意に基づき、ＳＧ社は任天堂の注文による次世代ＴＶゲーム機を開発、任天堂はその技術ライセンス料をＳＧ社に支払うことになる。九四年中にまず業務用で披露された後、九五年中に米国で家庭用本体が二百五十ドル以下で発売される予定。

この次世代ＴＶゲーム機はリアルなグラフィック、ハイファイ・オーディオ、高速度処理を特徴にしている。システムの心臓部には、ミップス社64ビットＲＩＳＣマイクロプロセッサー、画像処理用のコ・プロセッサーとＡＳＩＣ（特定用途ＩＣ）を組み合わせたミップス社「マルチメディアエンジン」がある。うちミップス社ＲＩＳＣマイクロプロセッサーはスーパーコンピューターで使われているものと同じもので、ＴＶゲーム機では初めて使われることになる。

ミップス社「マルチメディアエンジン」を内蔵することにより、高速のＣＧ画像処理など機能は飛躍的に向上し、しかもプレイヤーの操作と直結することから、プレイヤーはまるでゲームの中に溶け込んでしまうような感じになるとのこと。米国で行なわれた共同記者発表会には、ＳＧ社のコンピューターでゲーム用ソフトのサンプル画像が披露され、集まった報道陣を驚かせたという。

またＳＧ社は、任天堂「プロジェクト・リアリティ」用ソフトを開発するために必要な開発ツールとなる、ディスクトップ・コンピューター「インディ」も紹介した。これにより任天堂および同社サードパーティーのソフト会社は、容易に専用ソフトを開発できることになる。

「プロジェクト・リアリティ」の主な仕様では①マイクロプロセッサーの処理速度百メガヘルツ以上、②ＣＧは毎秒十万ポリゴン以上処理、③24ビットのカラー処理などとなっている。これらを前提にした場合、二百五十ドルという予定価格はとても考えられない低価格だと一般には言われている。

任天堂は日本では八六年以来、米国では九二年以来業務用ＴＶゲーム機から撤退しているが、来年中に「プロジェクト・リアリティ」の業務用を出荷する。その方法は明らかではないが、「業務用のほうが早く具体化できる。多くの人びとに任天堂の構想を知ってもらうことができる」という考えで市場に出される。同社では「究極のＴＶゲームシステム」と位置づけており、家庭用が出荷される九五年が大きな転換期になると見ている。

もちろんこれは、米国で今秋松下電器産業が出荷しようとしている32ビットマルチメディア「3DO」（七百ドルの予定）など、マルチメディア型ＴＶゲーム機への移行を進める動きに対する大きなけん制になる（任天堂はスーパーＮＥＳ用ＣＤ―ＲＯＭプレイヤーの発売計画を延期している）とともに、業務用の業界にとっても大きな刺激になるのは間違いない、と見られている。

ナムコが映像シミュレーターのマジックエッジと提携

「ホーネット1」センターを来年オープン

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は八月二十五日、米国のマジックエッジ社（本社カリフォルニア州マウンテンビュー、マイケル・チャン社長）と資本提携するとともにマジックエッジ社のフライトシミュレーター「ホーネット―1」を日本と米国で両社が独占的に展開することで合意した、と発表した。

これはナムコがマジックエッジ社に資本参加、マジックエッジ社がナムコに「ホーネット―1」の日本での独占権、米国での優先的許諾権を与えるというもので、年内にも正式契約する予定。

マジックエッジ社は九〇年五月に設立された映像シミュレーターの開発メーカーで、「ホーネット―1」を開発、九二年十一月のＩＡＡＰＡショーに出品していた（本紙第441号に写真）。「ホーネット―1」は小型のカプセルにプレイヤーが乗り込み、前方画面を見ながらジェット戦闘機の操縦をシミュレートするもので、通信機能を持ち複数の「ホーネット―1」と多人数同時プレイができる。一台のサイズは長さ三・八メートル、幅二・三メートル、高さ二・二メートルだが、カプセルが上下動、ローリングなどする。

画面はシリコン・グラフィックス社「リアリティエンジン」によるＣＧ画像で、リアルに表現。画面に合わせて動くモーション部分でも独自技術を採用、四チャンネル音響を加えて本格的な映像シミュレーターとし、プレイヤーが離陸、目標を攻撃するなどして着陸するまでプレイヤーが指示に従って操作する。マジックエッジ社はこれ以外にもソフトを開発することができるので、日本向けのソフトの共同開発が予定されている。

「ホーネット―1」を六台単位でセットした最初の「ナムコ・マジックエッジ・エンタテイメントセンター」（仮称）は九四年春、ナムコアメリカ社の営業子会社のナムコ・オペレーションズ社が資本を提供し、マジックエッジ社が運営する形で、マウンテンビューでオープンする。また日本でも九四年中にオープンする見通しだ。

ナムコでは他にも映像シミュレーターを展開しており、「ホーネット―1」を強力な魅力を持つアトラクションのひとつととらえるとともに、六台単位のセット展開も考えているとのこと。

写真は「ホーネット－1」1台分(上)と内部の画面(下)

カプコンがシカゴに製造拠点を計画

主にエレメカアーケード機

カプコンは米国シカゴにエレメカ・アーケードゲーム機の製造を目的とした工場を作ることがほぼ確実となった。フリッパー（ピンボール）製造は可能ならばするが、エレメカ・アーケード機の製造自体、約五年先を見込んだ計画にすぎないと関係筋は語っている。

カプコンがフリッパー分野に進出するのではないかという観測は、同社がプリミア社を買いとるのではないかという噂が出た昨年暮ごろから始まり、実際にデータイーストＵＳＡ社やウィリアムズ社のフリッパー部門を退職した何人かがカプコンＵＳＡ社に就職したことから、いよいよ現実味を帯びてきた。

これに伴いカプコンがシカゴに新会社を設立した翌日の六月四日、ウィリアムズ社はクックカウンティにある州裁判所に訴えを起こしたとされている。これは米国のトレードシークレット保護法で、競合関係にあって退職後一年を経たない者を雇用してはならないとする条項に違反するとの訴えだが、カプコンでは一年以上なにも作らないので関係ないとしている。

関係筋によるとカプコンと密接な関係があるロムスター社が、シカゴに出来た「ゲームスター」の経営に当たるとのことだが、これらについて正式の発表はない。

AMショーの出展内容 8面から

JAMMA／AOU幹部懇談会

景品提供機で意見交換

JAMMAは綱領改正、AOUは別に規制

JAMMAとAOUの第四回幹部懇談会が八月十九日、JAMMA事務局会議室で開かれ、景品提供遊技機問題などについて意見交換した。JAMMA側は正副会長と担当理事、AOU側は正副会長と運営委員が出席、今回はAOU側が運営を担当した。

議事に先立ちAOU梅原靖三会長から、JAMMA中山隼雄会長に、事務局移転祝いとして絵画が贈呈された。絵画は水野浩作品で、太陽と草花を描いたもの。会議室に掲げることになった。

梅原会長は景品問題に関し、「AOUの考えは、昭和五十年十月の保安部長通達にある、少額景品提供が風営（七号）に該当しないということを基本に据えるべきだ、ということだ。八号営業が出来た後も既得権のように続けられてきたのが派手になってきた。AOUとしては現状が容認できるスレスレにあると考えており、自主規制が必要と考えている」と述べた。

JAMMA側からは機種別資料の作成状況などの説明、原則的に全部提出するとした。意見交換では、いわゆる「綱領」で禁じている技術介入性の少ない機種での景品提供が焦点になった。中山会長は「偶然性の遊びを強調すべきだ。自主規制は守られなければ意味がない」など指摘した。梅原会長は「業界側で判断できる検定制を作ってはどうか」と提案した。これらの結果、警察庁と協議の上、業界側で審査基準を定め、適合する機械にはシールを貼付する――との検定制を打診してみることになった。AOUではさらに実施監視制を検討するとのこと。

業界五団体による「景品の取扱いに関する綱領」一部改正については、JAMMAが決め他の四団体に申し入れているが、AOUはあえてこの時期に改正する必要がないとし、SC遊園なども同様の考えを示していることから、JAMMAは単独で自主規制として実施することになった。なおAOUも自主規制を別に単独に実施する。

AOUから、警察庁がゲーム場にプリペイドカードを導入することに関心を示し、AOU傘下のオペレーターを対象にアンケート調査を実施中であるとの報告があった。これはプリペイドカードシステム導入に際して税制面で優遇できるか検討する資料との名目で行なわれているもの。

同幹部懇談会では次回から、SC遊園を加えた三協会の幹部懇談会とすることが了承された。

写真はJAMMA／AOU幹部懇談会で、上は事務所移転祝いの贈呈

機種別資料の提出

24社から集まる

JAMMAでまとめ提出へ

JAMMA（中山隼雄会長）は七月二十三日に開いた「景品提供機の資料作成に関する説明会」（本紙前号で既報）に基づき、関係メーカー各社からの資料提出を依頼した結果、二十四社から二百五十八機種について資料の提出があった。

これはJAMMAが八月十日の期限つきで七月二十七日に依頼した結果で、八月十九日のJAMMA／AOU幹部懇談会で明らかにされたもの。

JAMMAではこれをどう警察庁に提出するかについて、AM機部会（長谷川桂祐部会長）で検討する予定。しかし、関係者によると、警察庁が容認できそうもない機種が多く含まれているとされており、不安も予想されている。

一方、警察庁ではJAMMAから提出される資料については、よく検討し業界の意見を十分に聞いた上で最終結論を出すとの姿勢を示している。

このためJAMMA側では、正すべきところは正すという中山会長の方針に沿って、メーカーから出された資料を全部警察庁へ提出する方向で検討するもようだ。また警察庁から説明を求められる際、折衝窓口を一本化する必要からJAMMAはAOUと歩調を合わせたいとしている。

特許・実用新案 出願公告・公開
（8月16日～31日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

八月十六日＝「電子制御式ゲーム機」、㈱ソフィア（群馬）、5-55159、3-140773。

八月二十日＝「レジャー用人工水路」、㈱テクノポート（東京）、5-56919、1-147310。「テレビゲーム機の映像表示方法」、㈱ユニバーサル（栃木）、5-56994審、57-182787。

実用新案出願公告

八月十八日＝「スロットマシン」、㈱ユニ機器（栃木）、5-32144、62-145716。「スロットマシンのリール停止装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、5-32145、60-128595。「揺動遊戯具」、㈱産升（神奈川）、5-32157、62-75155。

八月二十四日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、5-33172、62-20398。同、5-33173、62-161617。「テーブル形テレビゲーム機の上蓋ロック機構」、㈱タイトー（東京）、5-33191、62-181497。

特許出願公開

八月二十日＝「スロットマシン」、㈱三共（群馬）、5-208061、4-155589。「水流式浮体移送設備の送水装置」、三菱重工業㈱（東京）、高菱エンジニアリング㈱（兵庫）、5-208076、4-42177。

八月二十四日＝「スロットマシン用の光センサの取付位置調整装置」、サミー工業㈱（東京）、5-212147、4-23932。「ダイス装置」、同、5-212158、4-22469。同、5-212159、4-22476。「画像合成用スコープおよびこれを用いた画像合成装置」、㈱ナムコ（東京）、5-212157、4-56446。

八月三十一日＝「ビデオゲームにおけるプレー時間制御装置」、ミンションコーチーグーフウン社（台湾）、ワン・ヨン・ヤオ（同）、マイソンテクノロジー社（米国）、5-220270(請)、4-161。

実用新案出願公開

八月二十日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、5-62289、4-81334。「メタルショットゲームマシン」、パイオニア電子㈱（岐阜）、5-62290、4-89669。「ビデオゲーム機用コントローラ」、㈱タイトー（東京）、5-62229、4-95519。

八月二十四日＝「娯楽乗物装置」、泉陽興業㈱（大阪）、5-63590、4-13407。同、5-63591、4-13910。

八月三十一日＝「ゲーム装置」、ハル・エンジニアリング㈱（神奈川）、5-65374、4-17266。「相撲競技装置」、泉陽興業㈱（大阪）、5-65378、4-16302。「景品掴み取りゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-65379、4-8006。「遊技装置」、㈱エヌティシー（東京）、5-65381、4-16998。「把持爪の開閉機構」、同、5-65382、4-16997。「娯楽機の景品送出機構」、群馬県娯楽機事業㈿（群馬）、5-65383、4-62214。「ポータブルゲーム機」、日本電気ホームエレクトロニクス㈱（大阪）、5-65387、4-7662。「標的画面をセンサー銃で射撃するメダルゲーム機」、㈱太陽自動機（東京）、5-65388(請)、4-17247。「テレビゲーム用カセットの端子保護蓋」、㈱ハイヴィック（東京）、5-65389(請)、4-14427。

ショー関連スナップ

AMショー会場にて（左から）米国旭精工のリック・マインズ氏、旭精工の安部寛社長、安部一哉次長（米国子会社社長）

AMショー会場のサミー工業の小間で（左から）同社の鈴木実本部長、米国プリミア社のギルバード・ポーラック社長、アメリカン・サミー社の鈴木義治社長

合同ショーパーティーにて（左から）セガ社の西倉紀一法務顧問、米国AAMAのボブ・フェイ専務、スティーブ・コーニスバーグ会長

カプコン「ストII」で

アニメ映画制作

映画界進出2作目、国産

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は八月十九日、同社TVゲーム「スーパーストリートファイターII」に基づく劇場用アニメーション映画「ストリートファイターII」を、㈱ソニー・ミュージックエンタテイメント（本社東京、松尾修吾）と共同制作し、同映画は来年七月に東映系で上映されることになった。

同社イベント「ストII」チャンピオンシップ大会に伴う記者発表で明らかにしたもので、実写版ハリウッド映画と同様、辻本社長が製作総指揮となっており、数億円とされる製作費を負担する。同社では今年六月、事業に映画、ビデオや出版物の製作販売を盛り込む定款の一部改正をしており、これらの映画制作は同社の事業の柱となる。

実写版ハリウッド映画の制作について辻本社長は、香港や米国の制作プロダクションから許諾の申し入れがあったが「ライセンス方式では独自性に問題がある、今後の問題に対処できないということから、米社との共同制作になった」と説明。これとともに日本でアニメ映画制作を進めることにした。

「ゲームから映画、コミック、マガジンへとメディアを広げていくことで、マルチメディアに進出するのがカプコンの方針だ」と語った。

アニメ映画「ストII」での実質的なプロデューサーは㈱セディックの今井賢氏、監督・脚本は池田成氏が担当する。九十分ものとなる予定で、詳しくは来年二月に発表される。今井プロデューサーは、映画「スーパーマリオ」は失敗作だとし、「ストII」ではキャラクターに対する感情移入が大きいのでアニメ映画ではそれを生かし、まず日本で成功させたい、と語っている。

なお「スーパーストリートファイターII」のSFC用は、実写版ハリウッド映画とアニメ映画が公開される来年七月に発売される予定で、他業種とのタイアップなども行なわれるとのこと。「ストII」の次作と考えられる「ストIII」について辻本社長は「まだ発表できない」と答えている。

アニメ映画制作発表会で（左から）池田監督、今井プロデューサー、カプコン辻本社長、坂井本部長、東映の原田配給部長

セガ社、ルーカスと提携

CGゲーム開発

ユニークな「スターウォーズ」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、映画「スターウォーズ」に基づくCG（コンピューター・グラフィック）ゲーム機「スターウォーズ」を開発していることを明らかにした。

これは二人分の座席を持つユニークなコックピット型TVゲーム機で、主に映画「スターウォーズ」でのスペースバトルを再現するもの。映画製作のルーカスフィルム社からライセンスを得て映像、音声、BGMなどを使用、セガ社独自のCG技術でゲーム化した。

二人用で宇宙戦闘機の操縦と攻撃をそれぞれ担当するが、一人だけでも操作は可能。前方の半球面ドームにプロジェクタ映像が投影され、プレイヤーの視界一杯に画面が広がる。発売などは未定。

セガ社ではCGゲームのひとつとして、第三十一回AMショーに参考出品した。

また同社は、CGボード「モデル2」によるTVゲーム「デイトナ」の開発中の画面を同ショーで披露した。これはAOUエキスポ93での披露に続くもので、一段と磨きのかかったカーレースシーンなど。米国GE（ゼネラル・エレクトリック）社エアロスペース部門との提携で進められ、同部門がマーチン・マリエッタ社に買いとられ吸収されたことから、現在はマーチン・マリエッタ社との技術提携により開発が進められている。

セガ社が披露したCGボード「モデル2」は、32ビットRISC方式のCPU、コ・プロセッサ、3Dグラフィックエンジンを含んでおり、毎秒百二十メガのピクセルを処理するとされている。これもセガ社のCGゲーム開発のひとつとのこと。

カプコン、ヤンマー、日ハムで

Jリーグ参加へ

チーム運営会社を11月設立

㈱カプコン、日本ハム㈱、ヤンマーディーゼル㈱の三社は八月三十一日、プロサッカーチーム「Jリーグ」参加をめざしてチーム運営会社（名称未定、本社大阪）を十一月末に設立することを明らかにした。大阪市北区のヤンマーディーゼル本社で発表された。九月中にJリーグ準会員加盟を申請、承認され次第設立する予定で、九五年三月のシーズンから正式に参加する方針だ。

新会社の資本金三億円のうち二〇％ずつを三社が均等出資し、残り四〇％は大阪の八―十社が出資する予定で打診中。代表者や役員は未定。大阪市が支援しており、全面改装中の長居陸上競技場（大阪市住吉区）をホームスタジアムにすることが決まっている。ただしこれは九六年春完成予定のため、それまで隣接する長居第二陸上競技場を使うことになる。

チーム名は一般公募によって決めるが、「大阪」を必ず中に入れる予定。関西ではガンバ大阪（吹田市）に次ぐ二番目、大阪市では初めてのJリーグチーム。AM業界からはセガ社がジェフユナイテッドのユニフォームスポンサーになっているぐらいで、チーム運営会社に出資するのはカプコンが初めて。

チームの母体はヤンマーディーゼルサッカー部で、Jリーグの下のジャパンフットボールリーグ一部（J1）に所属している。五七年に発足、日本サッカーリーグに四回（七一、七四、七五、八〇年）優勝するなどの実績がある。プロ野球の日本ハムファイターズを持つ日本ハムは、大阪の企業として地元スポーツメセナ（支援）に参加するとしている。カプコンでは、「TVゲーム機のプレイヤーや家庭用ソフトのユーザーと、世界的なサッカーファンとは重なる部分もあるので、知名度アップが期待できる」と説明している。

任天堂、GBを

中国で生産計画

94年4月、経済特区で開始

任天堂は九四年四月から中国・深圳経済特区でハンドヘルド機「ゲームボーイ」を生産することになった、と七月二十八日に発表した。計画によると、現地資本（未定）との合弁で進め、年間一千万台の生産を予定している。

同社では品質保持を理由に日本国内での生産にこだわってきたが、急激に円高が進んでおり輸出採算が悪化しているため、安い人件費の中国で生産に踏み切るもの。「ゲームボーイ」はブラウン管を使わないことから各国で同じものが売れるというメリットもあり、八九年四月の発売から今年六月までに三千二百十九万台も出荷したとのこと。

中国市場は著作権保護が進みつつあることを考慮し、「ゲームボーイ」販売も検討していく。

エイブルが大阪の

ロケ運営に進出

営業権買い取り新会社に

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）は八月二十三日、大阪を中心とするシングルロケのある個人営業者から営業権を買い取り、新たに設立した子会社がその運営に当たることになったと発表した。

買い取ったのはシングルロケ七百八十四ヵ所とゲーム場八店（うち一店は八号営業で、名義変更を検討中）で、負債を含め買い取るのに二億四千万円かかった。TVゲーム機、クレーン機など計二千三百台を含んでいる。

新会社は次のとおりで九月一日付で設立した。

㈱シティレジャー＝大阪市北区中崎西四丁目一の七、☎三七一―一〇六四、長野繁寛社長。

エイブルでは、初めてのロケーション部門になるほか、商品仕入れの単位が大きくなるなどのメリットがあるとし、年商五億四千万円を見込んでいる。

合同ショーパーティーにて（左から）タイトーの田辺勝彦常務、ナムコの真鍋正副会長、大興商会の石川忠太社長、関西カクタスの梅原靖三代表（AOU会長）、サンスイの三浦保夫社長

AMショー会場のコナミの小間にて（左から）米国コナミの坂本進社長、コナミの大見川仁史副部長

合同ショーパーティーにて（左から）セガ社の藤本敬三副社長、中山晴喜係長、デビット・ローゼン取締役夫妻

神戸・アオイアに遊園地
「ダイナバーン」が完成
人工運河「キャナル」など4ゾーンオープン

神戸・六甲アイランドのマリンパーク内にレジャーゾーン「AOIA（アオイア）」の建設を進めてきた㈱六甲環境計画（本社神戸、落畑憲一社長）は七月十一日、新たに屋外遊園地「ダイナバーン」など四つのゾーンをオープンさせた。これで「AOIA」はほぼ全面完成したことになる（数年後にホテル建設を検討中）。

「AOIA」では九一年七月にウォーターパーク「スプラッシュガーデン」、九二年七月に屋内遊園地「ダイナヴォックス」を開設していたが、今回園内を縦横に貫く運河「キャナル」も完成したことにより、全体を有機的に結びつけたことにより、"親水性のあるアミューズメント施設"という当初からのコンセプトをようやく具体化させたもの。

園内AM施設はすべて委託営業となっており、新屋外遊園地「ダイナバーン」では大観覧車やメリーゴーランドなど五機種をサノヤス・ヒシノ明昌、二機種の遊園施設とカーニバルコーナーを真砂工業がそれぞれ委託運営している。

このほかAM施設として、ヨットハーバーやレストランがある「オーシャンプラザ」に、トーゴ運営のお化け屋敷、真砂工業運営のアーケードゲームコーナー（風営八号店）とカーニバルコーナーがある。また物販店や飲食店などが二十数店入った「オーシャンデッキ」のゾーンに、トーゴが風営八号営業許可を取りユウビスに運営を委託しているゲーム場「エスペランサ」がある。同ゲーム場は二階建ての独立した建物で、約百台のゲーム機を設置している。このほかカラオケルーム（二十室）もある。

なお既存施設「ダイナボックス」「スプラッシュガーデン」および「ダイナバーン」の三つのゾーンのみ入場料が必要で、このほかのゾーンはすべて自由に出入りができるようになっている。

新ゾーンのオープンから一ヵ月間で「AOIA」全体として、昨年同期比二〇％増の約三十万人が訪れており、同園では今後年間二百万人の集客を目標としている（新ゾーンの内容は追って詳報）。

写真はアオイアにて上は全景、下は遊園地「ダイナバーン」のようす

タカラの千葉ロケ
反対運動に遭遇
理解求めて話し合い、開店

千葉市内に八月二十五日オープンしたSC「ピア」に開設された㈱タカラアミューズメント（本社東京、佐藤安太社長）のゲーム場「タカラ島」（約千百平方メートル）に関し、地元自治会や小中学校の保護者らが反対、八月九日、風俗営業の許可を出さないよう千葉西署を通じて県公安委員会に申し入れる、という騒ぎがあった。パチンコ店進出ではなくゲーム場出店での反対運動は全国でも珍しい。

SC「ピア」はJR京葉線検見川浜駅の駅前に建設された。地元の自治会連絡協議会の佐藤隆之会長によると、七月中旬に開かれた地元住民への説明会で初めてゲーム場が出店とすると聞いた父母会が即座に反対を決めて、八月九日までに六千五百人の反対署名を集めた。自治会としては風俗営業がSCに入るのに反対だが、ゲーム場については中立的立場であり、父母会の心配を解消するようタカラとも話し合った、と同氏は語っている。

父母会による反対理由は、住宅地区にふさわしくない、お金を浪費する、射幸心をあおるなど。駅前だけが商業地域で、他にSC「イズミヤ」があるだけという住宅地だけに反発したもようだ。

タカラアミューズメントでは開店までに三回、父母会と話し合っており、具体的な要望があれば改善するがそれもなかったので、実際のロケ現場を見て理解してもらうしかない、としている。同ロケは営業許可を得てすでにオープンしている。

AOU、景品提供機で
自主規制を通知
禁止の趣旨に触れないよう

AOUは九月一日付で「景品提供を伴う遊技機営業に関する自主規制」を会員（オペレーター協会）に通知した。七月七日の理事会で採択されていたが（本紙第455号参照）、JAMMAなど他の協会との協議を経て正式決定することになっていた。JAMMAとの幹部懇談会（八月十九日）で別々に自主規制を進めることが確認されたため、改めてまとめ通知したもの。

AOUによると、クレーンブームによりここ二、三年間、ゲーム機設置営業は一五－一八％の高い伸びを続けているが、「八号営業における景品の提供は、風営適正化法の賞品提供禁止の趣旨に抵触することとならぬよう、遊技の方法、景品の価額などについて一定の規制が設けられているところ、最近その規制の遵守について問題がある旨行政当局から指摘された」として、新たに自主規制を定めたとのこと。

景品提供を伴う遊技機営業に関する自主規制（九月一日）

八号営業において、遊技に際して景品を提供することは風営適正化法が賞品提供を禁止している（第二十三条第二項）趣旨に抵触することとならないよう、行政当局の指導のほか、平成二年十二月業界五団体により、景品提供を行う遊技機における景品の取扱いに関する綱領を定め、健全営業の推進を期しているところである。

今後は、上記行政当局の指導及び綱領を再確認し、遵守を徹底するほか、更に下記の事項についても自粛し、健全営業の確保を期するものとする。

記

1　七号営業（パチンコ・パチスロ等）に使用されるか又は使用された遊技機を転用して、景品が提供される機構を有する機種は、今後新たに購入、設置してはならない。

2　ひとつの営業所に景品提供機を過度に設置、運営してはならない。

大分「ハーモニーランド」
遊園ゾーン開設
サノヤス・ヒシノ明昌製5種

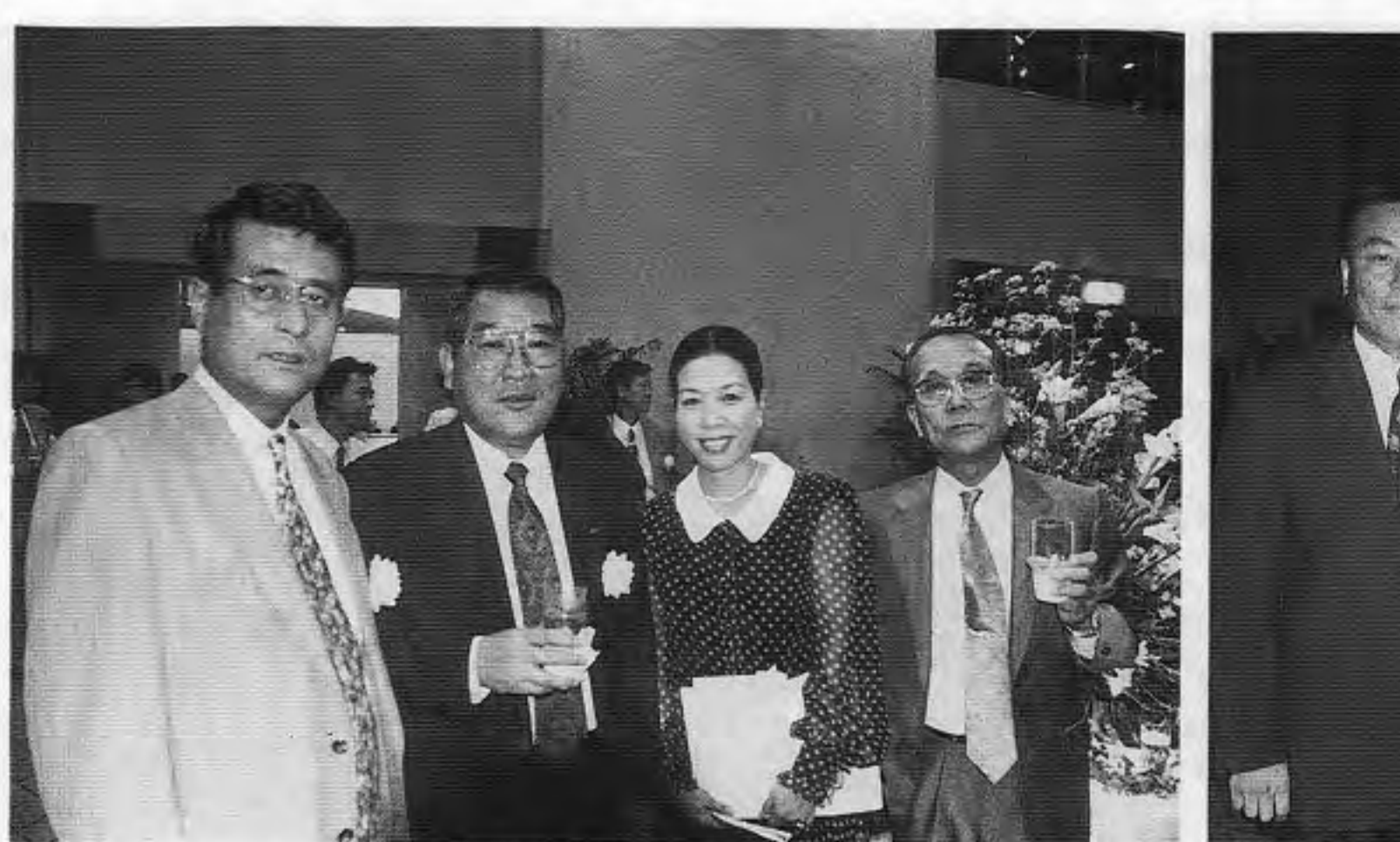
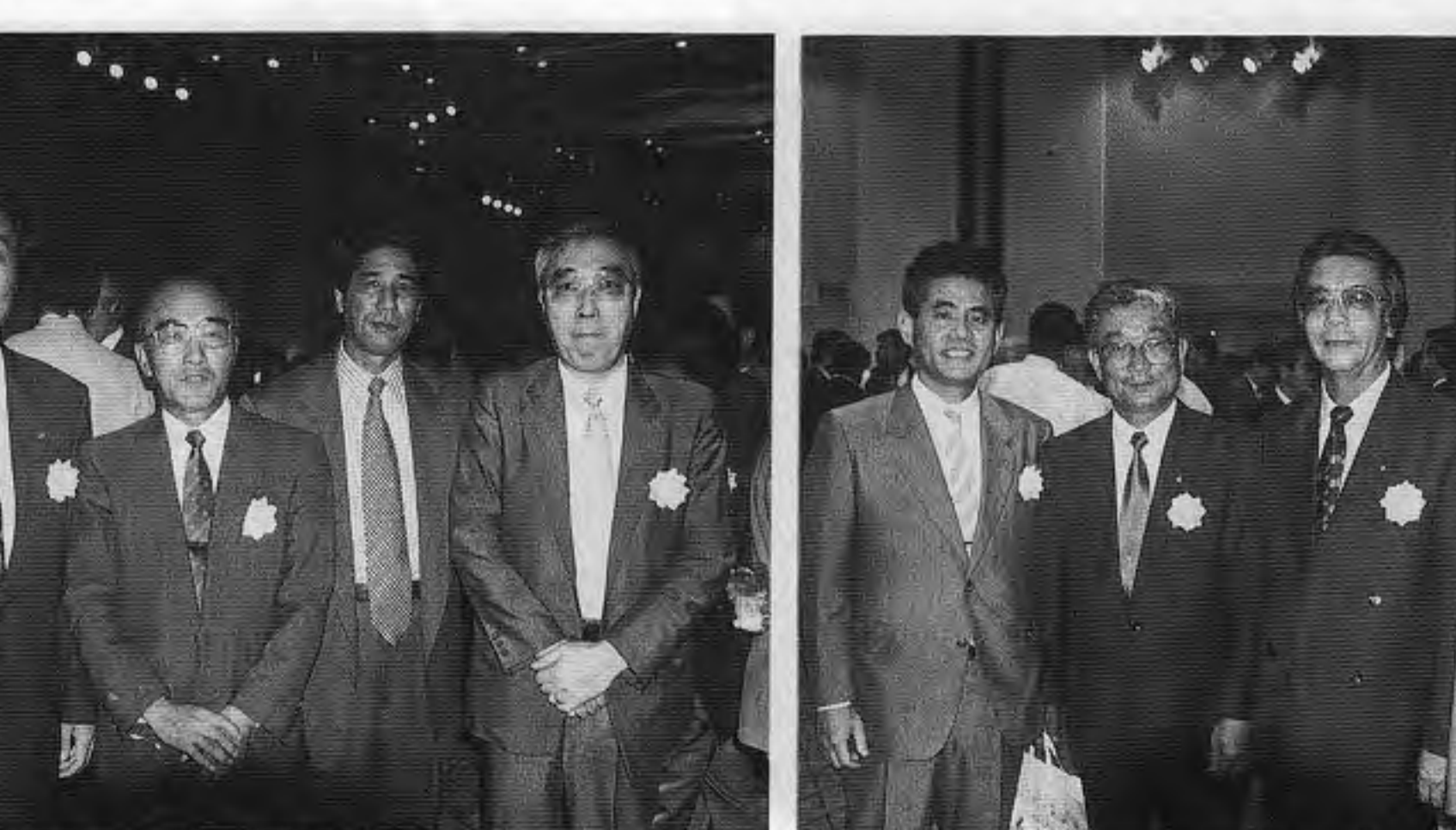
テーマパーク「ハーモニーランド」（大分県日出町、㈱ハーモニーランド経営）は七月二十一日、大型遊園施設とゲーム場からなる新エリア「ホワイトバーズスクエア」をオープンした。

直径五十八メートルの「ハーモニー観覧車」、パイレーツ型「ツインドラゴン」、ミニコースター「ドラゴンコースター」、回転型「スカイフライト」、サンリオのキャラクターが描かれた電動カート「リトルサーキット」。計六種の遊園施設はすべてサノヤス・ヒシノ明昌製でハーモニーランド直営。サンリオのデザインが施されている。ゲーム場はカーニバルゲームなど十二台。

同園ではサンリオのテーマ施設が中心となっていることから、これまで乗物など遊園施設を望む声が強く、今回の新エリアはそれに応えたもの。入園者数回復を目的に九億五千万円投資した。

静岡のオペレーター
中央企画が倒産
負債五億円、営業は継続

民間の信用調査機関調べによると、㈱中央企画（静岡市、中沢守社長）が八月十五日、三菱銀行静岡支店で二回目の不渡りを出した。負債約五億円とのこと。

一三年（昭和二年）創業、八二年八月設立のオペレーター会社で、静岡県中部でゲーム場九店、カラオケルームなどを経営。九三年三月期の売上高は過去最高の四億五千三百万円だったが、利益はほとんどなかった。不良債権などが原因と見られている。営業継続中。

合同ショーパーティーにて（左から）タカラアミューズメントの田中一彦専務、カプコンの辻本憲三社長、モリタの森田昌子専務、、タイトーの中西昭雄相談役

合同ショーパーティーにて（左から）ジャレコの金沢義秋社長、AOUの桐谷克己事務局長、ナムコ・アメリカ社の橘正裕社長、プレイランドの高橋明社長

合同ショーパーティーにて（左から）ナムコの猿川昭義常務、サンエイの吉川正明社長、ダイワ貿易の田中亀雄社長、友栄の内田博社長（NSA会長）

タイトー／エピックら共同の

キャノンボールシティ

東京・町田にオープンした複合AM施設

(株)タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）と(株)エピックインターナショナル（本社東京都町田市、斎藤大社長）、(株)天幸総建（本社横浜、天野享司社長）による共同ミニテーマパーク「タイトーパーク・キャノンボールシティ」が八月十四日、町田市内でオープンした。

エピックは若者向けのイベント企画などの専門会社で、九一年「キャノンボールシティ」近くに米国車をテーマにした複合施設「デイトナ」を開設、これにタイトーがゲーム場運営で参加している。エピックではフランチャイズ方式で「デイトナパーク」として全国展開し、九八年までに十五ヵ所まで増やすと、このほど発表した。

「タイトーパーク・キャノンボールシティ」は「デイトナ」を発展させ、タイトーによるAM施設で構成するもので、タイトーでも「キャノンボールシティ」の全国展開を将来的に検討したいとしている。天幸総建は「タイトーパーク・キャノンボールシティ」の土地を所有しており、今回の試みで土地を貸した。

敷地は五百台の駐車場を含め約二万平方メートル。総投資額は、土地代を除いて約三十五億円。年間百二十万人を動員、四十五億円の売上げを見込んでいる。施設の運営はタイトーが、また場内整理とイベント企画はエピックがそれぞれ担当する。

中心となるAM館「ジーエムシー・スタジアム」（延べ約千五百平方メートル）は二階建てで、遊園施設として屋外にトーゴ製フライングカーペットを設けたほか、屋内に「ノックバングカー」、エスシーシー製「ワンダーシップ」、タイトー「スーパーD3ボス」など数点、またゲーム機を百六十台ほど設置している。

入場料と利用料（ゲーム料は一部を除きプリペイドカード併用式）が必要で、そのセット券も発売されている。夏休みシーズン中のオープンとあって、ファミリー客が大勢押しかけており、まずは好調なスタートとなったが、地元住民から騒音対策の要望が出されており改善していくとのこと（追って詳報の予定）。

写真は「キャノンボールシティ」の屋外(上)とAM館内部のようす

論潮

限界示す入場制

台風十一号による二日目の風雨にもかかわらず大勢の人が第三十一回AMショーを訪れたが、問題はその中身である。ショー主催者（JAMMAとJAPEA）によると「今回はトレードショーの特質を生かすべく、初日を特別招待日として入場者数を特に制限し、二日目を普通の招待日」とした。これは少なくとも初日ぐらいは、プレイヤーなど一般客をほとんど完全に締め出す、という意味に受けとめられるが、実態はどうだったのか。

「トイショーと同様に、業者日とはいえオペレーターから券をもらった子どもなどの来場もある」というのは、初日と二日目を「業者日」と見た「週刊玩具通信」による観察である。大小さまざまなオペレーターから一般プレイヤーに、AMショーの「招待券」が渡されていることは以前から知られていた。

また「特別招待券」は初日と二日目の両日有効だが、初日を強く勧められた来場者が、「この券で明日も入場できるのだろうか」という質問をしていた。この二日間、一般プレイヤーの入場を防ぐという目的のために、業者は入手した「特別招待券」か「招待券」により、来るべき日をいずれかに指定されかねないような、そんなリスクまで負ったのだが、初日から一般プレイヤーはTVゲーム機をめざして会場を走り抜けたのが事実だ。

AMショーの企画運営については、本紙が繰り返し提言しているように、他の国内の関連業界展示会や、海外の同種の展示会をよく研究し、どうしたら出展社も来場者たる業者もが実質的な意義を見出すことができるか、じっくり考えるべきである。委員会社の担当者が集まって簡単に決められるほど、これらAMショーを取り巻く状況は楽観的なものではない。

カードだけで選別するのにも欠陥はある。二日目の朝、強い風雨のため自分のカードを預けた者とはぐれた出展社の幹部が、カードなしを理由に入場を止められるというのは明らかに行きすぎだ。

タイトー9月中間期は

売上げ減の予測

利益面では前年比増に

(株)タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）は九月九日、九月中間期の業績を売上高四百六十七億円、経常利益四十億五千万円、当期利益十九億円との業績見通しを明らかにした。同社は八月五日に東証二部に上場しており、初めて業績予想を公表したことになる。

上場前の九二年九月中間期の実績は売上高四百八十七億二千二百万円だったので、四・二％の減収が見込まれることになるが、同社によるとこれは「日本経済の景気停滞の長期化と天候不順による影響が避けられなかった」ため。利益面では上場関連費用が特別費用として発生しているが、経常利益三〇・五％、当期利益一九・六％の前年比増益が見込まれている。

ゲーム音楽とビデオ

収集家用セット

メーカー5社のBOX発売

(株)ポニーキャニオンのサイトロンレーベルから、同レーベル発足五周年を記念し業務用TVゲーム音楽CDやビデオなどをセットにした「コレクターズBOX」が九月十七日、限定予約販売される。

これはTVゲーム機メーカー五社についてまとめたもので、カプコンとSNKの各セットがCD三枚とビデオテープ（またはLD）二種、タイトー、データイースト、東亜プランの各セットが"1500シリーズ"の中から主なCD五枚をキャリングケースにパッケージしたものとなった。その主な内容は次のとおり。

「ストリートファイターIIコレクターズBOX」＝オリジナルとインストアレンジ版、ボーカル版の各CDと、「ストII」「ストIIダッシュ」に新しく収録した「ストIIダッシュ・ターボ」を加えたビデオ（またはLD）のセット。

「NEO・GEOコレクターズBOX」＝「餓狼伝説」と同「2」、「龍虎の拳」のCD、「餓狼伝説2」「龍虎の拳」および新しく収録した「ワールドヒーローズ」と同「2」のビデオ（またはLD）のセット。以上二つのセットはいずれも大型カラー解説本付きで価格一万四千八百円。

「1500コレクターズBOX」としてタイトーのセットが「ミズバク大冒険」「プリルラ」など八曲、データイーストが「空牙」「ダークシール」など六曲、東亜プランが「ドギューン」「達人王」など六曲分で、いずれもCD五枚セット価格五千円。

「ストリートファイターII・コレクターズBOX」

フナイ社長に大槻常務昇格

(株)フナイ（本社大阪）と(株)ジェイ・アール・イー（本社大阪、能美政彦社長）で、このほど次のとおり役員異動があった。

フナイ
社長（常務）大槻隆弘氏▽退任（社長）船井一昭氏。

ジェイ・アール・イー
常務（取締役）末佐喜久一氏。

社名変更・移転

アキタ電機(株)（旧・秋田電機(株)）＝富山市北代四千四百八十の十一、☎（〇七六四）三四―二二四四、秋田俊康社長（旧本社は高岡営業所に）。

住居表示変更

北山産業(株)大阪府東大阪市水走三丁目六の一、☎（〇七二九）六一―一三〇九、北山信一社長。

31th Amusement Machine Show

アミューズメントマシンショー　各社出展内容

AM通信社より感謝をこめて

日本のAMマシンの市場は世界的なものとなっており、とくにAMショーは今後の世界のAM市場の動向を知る上で重要な展示会であり、今回もその実力のほどを示したようです。ここに掲げる特集はそうした各出展社の展示内容と小間の雰囲気を伝える写真などで構成したものです。

掲載については、紙面の都合により本号では①TVゲーム機（遊技の結果に応じて景品を払い出すものなどを除く）に絞り、次号で②映像シミュレーター、③その他アーケード機（プライズマシン、占い機などを含む）、④メダルゲーム機、⑤遊園施設・乗物機、⑥その他（部品、キャビネットなど）――の順で紹介します。

さて小社の小間（上の写真）では、恒例によりAMショー特集号（無料配布）を通じてご購読申し込みを受付けました。各地から多くのご愛読者の方々が小社小間にお立ち寄り下さり、誠にありがとうございました。（編集部）

TVゲーム機

高度化が進むCG画像　通信同時プレイが増加

TVゲーム機の分野は画像処理技術が一段と向上しており、とくに今回は一段と高度化したCGポリゴン画像によるゲームが、セガ社、ナムコ、コナミなど数社から披露され、今後のTVゲーム画像の開発方向の可能性を示すものとなった。

また体を動かすことによってゲームを進めていくスポーツ型TVゲームが、セガ社とバンプレストから出品され、新しい方向性を模索する姿勢も見られた。このほか通信機能による三人以上の同時プレイ方式のものが増えたことが、ひとつの傾向として挙げられる。

ゲーム内容の面ではやはり格闘アクションものが多数を占めており、とくにSNKとカプコンが格闘ゲームの新作一機種に絞って出展し、それぞれ高い評価を得た。

なお今回はTVゲームで結果に応じて景品を払い出すものが増えたことも特徴のひとつだが、それらは子ども向けで技術介入性が低く、ゲーム性よりも景品獲得を目的としたプライズゲームの要素が強いものがほとんどであるため、ここでは扱わず次号「プライズマシン」の分野で紹介する。

掲載に当たり出展社名は一部略称、出品内容は新製品および注目すべき機種（太字で表示）に絞った。なお家庭用については省略した。

テレビ朝日の関東地区放映番組「ゲームシティー」に出演している松居直美がアイレムの小間を取材しているようす

31th Amusement Machine Show

アイレム

TVゲーム機は三機種の新作を披露した。いずれも基板販売で、パズルゲーム「**ぐっすんおよよ**」（前号「話題のマシン」参照）は発売中。

もう二機種は、デフォルメされた野球用具で戦うアクションゲームで、忍者技も使う「**野球格闘リーグマン**」（十月発売予定）と、八種類の戦闘キャラクターから選択し、パンチやキックなどで戦う格闘ゲーム「**パーフェクトソルジャーズ**」（発売未定）。

アトラス

TV格闘ゲームで左右の障害を壊すと最大四画面までプレイフィールドが広がっていくもので、二段ジャンプによる空中からの攻撃も可能な「**豪血寺一族**」（発売未定）をメインに、縦スクロールのシューティングゲーム「**ウイングフォース**」（発売未定）、サン電子製TVパズルゲーム「**おいしいパズルはいりませんか**」（本号「話題のマシン」参照）などを出品した。

エイブル

TVゲーム機は同社が総発売元となっているメトロ製パズルゲーム「**ぽいっと**」（本号「話題のマシン」参照）を中心に、フェイス製縦スクロールシューティングゲーム「**ノストラダムス**」（同）、剣による一対一の戦いを展開する太平技研工業製「**ザ・ソードマスター**」（十月上旬発売）のほか、バンプレスト、セガ社、コナミの各新ゲームを紹介した。

SNK

NEO・GEOソフトで最大の容量百五十メガの新格闘ゲーム「**餓狼伝説スペシャル**」（本号「話題のマシン」参照）を大々的にアピールした。またサードパーティーに新規参入したデータイーストの冒険アクションゲーム「**ミラクルアドベンチャー**」（十一月発売）も展示した。

なおネオ・ジオMVSのソフト一本用基板が改良され、基板サイズが従来の約三分の二と小さく軽量になったものを今回のショーで初めて使用。またMVS各種キャビネットの価格を改訂し、従来より割安になった。

カプコン

TVゲーム機は「ストII」の新バージョン「**スーパーストリートファイターII**」に絞ってアピールした。これは新キャラクター四人が加わり必殺技も増えたもので、キャラクターの配色を八色までボタンで自由に変えられるという機能もある。

なお同ゲームから新システム基板「**CPシステムII**」を使用。これはこれまでの「Qサウンドシステム」基板をグレードアップしたもの（仕様などは公表していない）。マザーボードとゲームソフトのROM基板が別々に密封され、二つのパッケージを一体化した形で、ROM基板パッケージを

カプコンは「スーパーストII」のトーナメントをイベント形式で行ない（左）、小間の女性スタッフをすべて同機の女性キャラクターの衣装で統一し（下）PRした

SNKは来場者に「餓狼伝説スペシャル」の対戦をさせ実況アナウンス付きでアピール（上）。また同機キャラクターの大パネルを小間上部に設置（左）

右の写真は「豪血寺一族」の雰囲気で装飾したアトラスの小間にて。右下は「バトルテック」と同センターを紹介したザップの小間のようす

サン電子はメイン出品となった「上海III」をバルーンなどで大きくアピールした

31th Amusement Machine Show

上はセガ社の小間のようす。左は同社「モデル2」によるカーレース「デイトナ」のデモ画面

交換する方式をとり、下取りはしない。

また通信ケーブルでキャビネットを連結し、二台での〝対戦〟と二人用四台での八人プレイ〝トーナメント〟の二つのバージョンがある。後者は二人四組が同時対戦プレイし、勝者同士が席を移動し計三回で決勝戦へと進み、その間敗者同士で戦い八位まで順位を決めるという方式。この二つのバージョンのみを用意し、同社キャビネット「Qーグランダム」二台または四台のセット販売となる（九月下旬以降発売となる予定）。

コナミ

新TVゲーム三機種を披露した。同社初のCGポリゴン画面でロボットを操作し、他のロボットを探し出して攻撃していくもので、専用キャビネット四台により四人まで同時対戦プレイが可能な「ポリネットウォリアーズ」をメインに、最大四人まで通信同時対戦プレイが可能なTVバスケットボールゲーム「スラムダンク」、三人まで同時協力プレイが可能な格闘アクションゲーム「バイオレントストーム」とすべて数人同時プレイ用。

ザップ

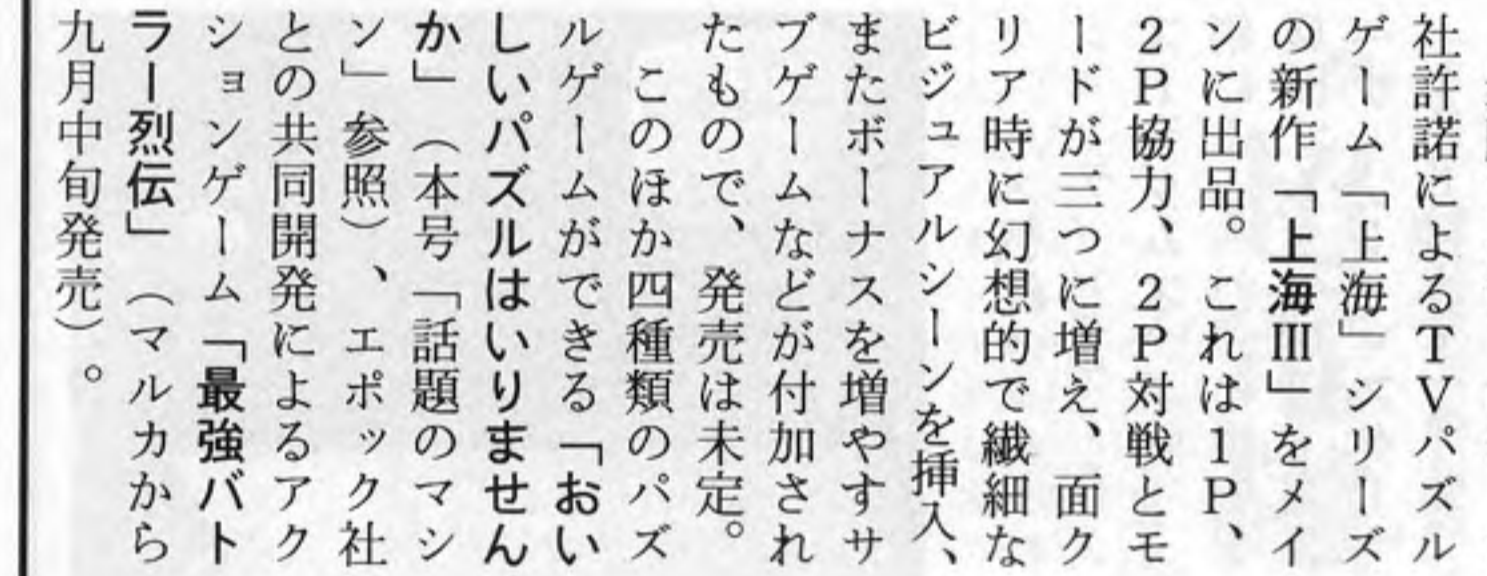
米国VWE社製TVロボット対戦ゲーム機「バトルテック」と、同機による施設「バトルテックセンター」の展開システムなどを紹介した。

サミー工業

TVゲーム機はシステム「SSV」の新作三機種を披露した。うち「サバイバルアーツ」と「ストリートブロール」（仮称）は、実写映像取り込みのデジタイズ画像による格闘ゲームで、とくに後者は実在の武闘家をモデルとしたキャラクターのため、動きが実にリアル。もう一機種は紀元前を舞台に恐竜が出現する中、悪者と戦うというアニメタッチのアクションゲーム「ダイナギア」。いずれも発売は十二月以降になる予定。

サン電子

米国アクティビジョン社許諾によるTVパズルゲーム「上海」シリーズの新作「上海Ⅲ」をメインに出品。これは1P、2P協力、2P対戦とモードが三つに増え、面クリア時に幻想的で繊細なビジュアルシーンを挿入、またボーナスを増やすサブゲームなどが付加されたもので、発売は未定。

このほか四種類のパズルゲームができる「おいしいパズルはいりませんか」（本号「話題のマシン」参照）、エポック社との共同開発によるアクションゲーム「最強バトラー烈伝」（マルカから九月中旬発売）。

ジャレコ

32ビットCPUによる新システム基板「メガシステム32」とその第一弾ソフト「スーパーストロングウォリアーズ」を披露した。同システム基板はメインCPUに32ビットマイクロプロセッサ「V70」を使用し、画面上で一万六千三百八十四色の同時発色が可能。また画像処理や回転機能に二つのモードを備え、場面に応じた鮮明度の切替えや拡大縮小処理、3D表現の制御などの機能がある。新ソフトの入替えはROM交換方式となっている。同ゲームは奥行きのある画像表現によるプロレスゲームで、十月発売予定。

このほかネコによるアクションゲーム「マジカルキャットアドベンチャー」（ウィンテクノ製）、シューティングゲーム「ハイパーデュエル」（テク

12めんへ続く

右は新32ビット基板を発表したジャレコ

左の写真はコナミの小間で「ポリネットウォリアーズ」に〝対戦中〟と掲示

サミー工業はシステム「SSV」の新作を同社新キャビネットとともに披露

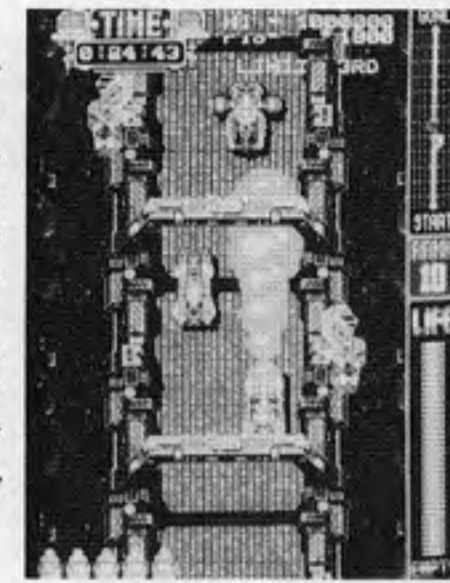
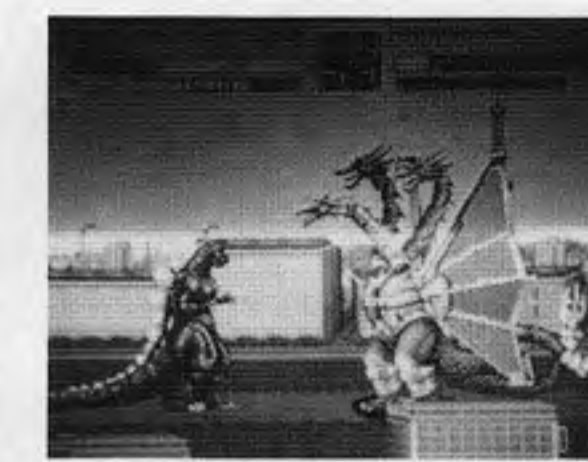
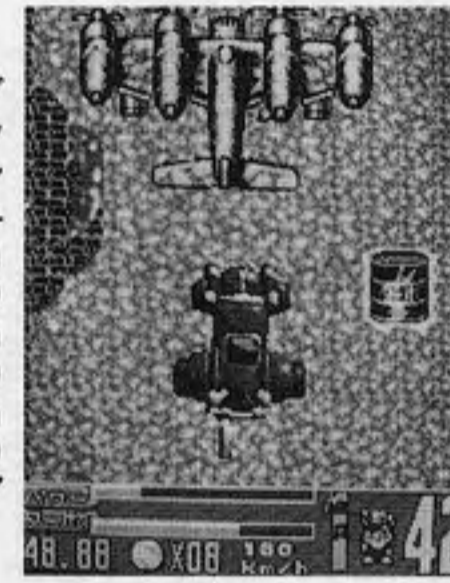
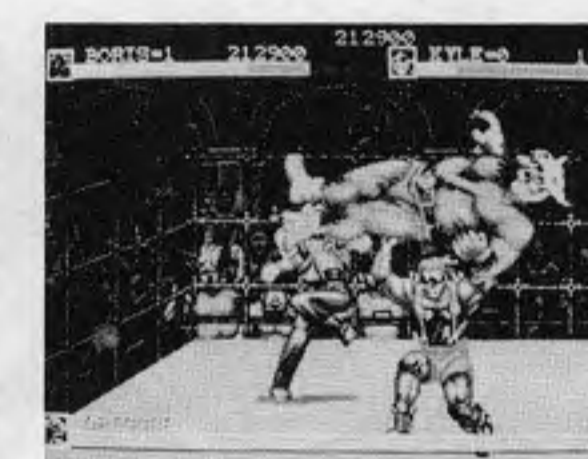
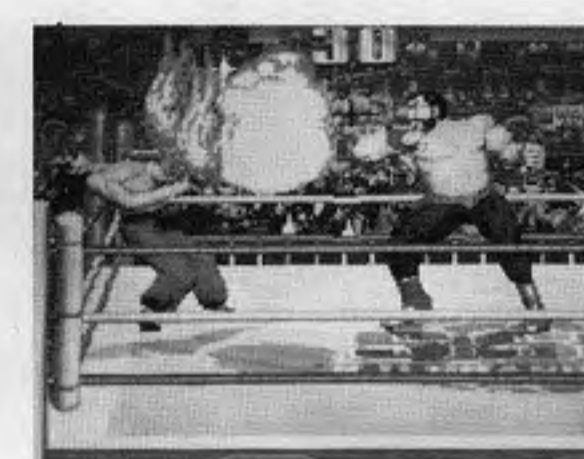
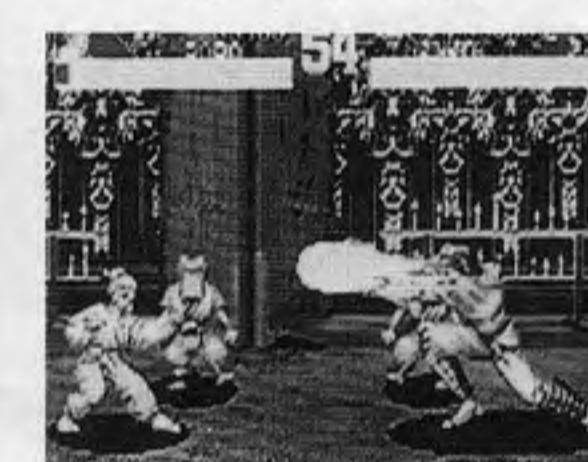
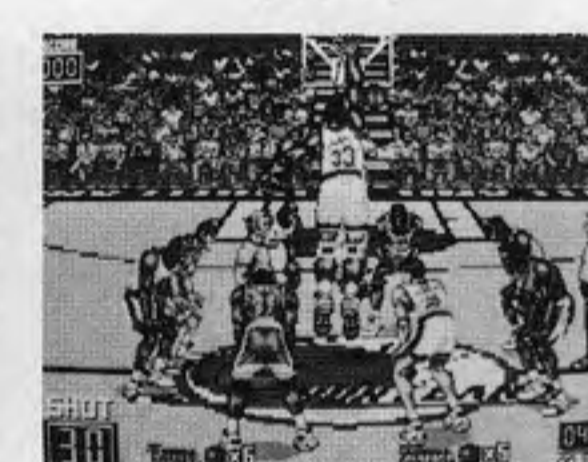
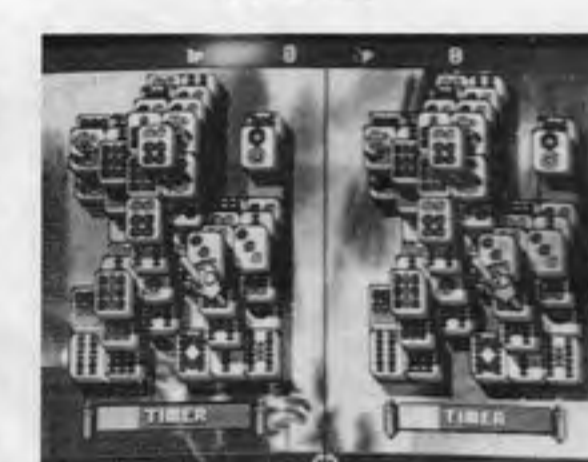
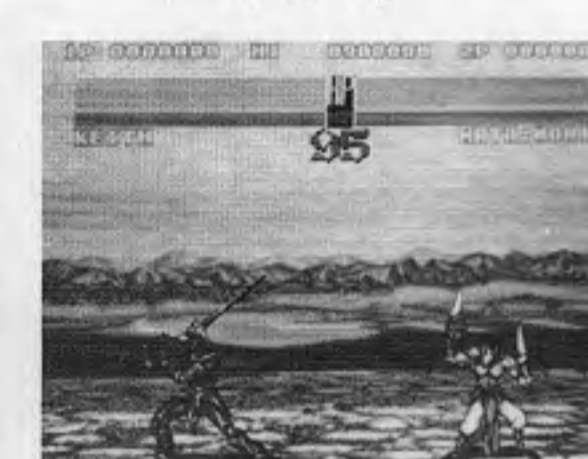
左の写真は各メーカーのTVゲーム機新作を中心に展示した総商の小間にて

31th Amusement Machine Show

AMショーで話題の業務用TVゲーム機

本紙「話題のマシン」に掲載したものは、ここでは省略しました。

ポリネットウォリアーズ（コナミ）

ダイナミックトライアル7（東亜プラン）

ダッシュGOGOGO!!（太陽自動機）

ゴジラ（バンプレスト）　スーパーストリートファイターII（カプコン）　リッジレーサー（ナムコ）　バーチャファイター（セガ社）　ストリートブロール（サミー工業）

ミラクルアドベンチャー（データイースト）　バイオレントストーム（コナミ）　ニューマンアスレチックス（ナムコ）　レイボー大陸戦記（バンプレスト）　スーパーストロングウォリアーズ（ジャレコ）

豪血寺一族（アトラス）　スラムダンク（コナミ）　上海 III（サン電子）　ダイナギア（サミー工業）　パーフェクトソルジャーズ（アイレム）

マジカルキャットアドベンチャー（ウィンテクノ／ジャレコ）　ザ・ソードマスター（大平技研工業）　グランドストライカー（ヒューマン）　サバイバルアーツ（サミー工業）　野球格闘リーグマン（アイレム）

マリオトレーナー（バンプレスト）

スターウォーズ（セガ社）

ドラゴンボールZ・VRバトル（セガ社）

リッジレーサー・フルスケール（ナムコ）

ザ・ファーストファンキーファイター（タイトー）

ガーディアン（日本セルモ）

10めんからの続き

ノソフト製）を参考出品。

セガ社

春のAOUで披露したCG基板「モデル2」を一段と高度化させ、同基板を使ったTVドライブゲーム「デイトナ」をデモンストレーション画面で紹介（別記事参照）。

またCG基板「モデル1」を使いCGポリゴン画面では初の格闘ゲームとなる「**バーチャファイター**」を大きくアピール。これは終了時に異なるアングルから戦いを再現する機能もある。

F1レースゲーム「**F1スーパーラップ**」（前号「話題のマシン」参照）、映画をもとにした2人用ガンゲーム機「**エイリアン3・ザ・ガン**」、"システム32"の新作「**ソニック・ザ・ヘッジホッグ**」（以上二機種とも本号「話題のマシン」参照）。

参考出品として、プレイヤーの動きを赤外線センサーが感知し画面（百二十インチプロジェクター）の敵に攻撃を加えるという体を使う四人用アクションゲーム施設「**ドラゴンボールZ・VRバトル**」、独特のキャビネット内の大型曲面スクリーンに映画を再現した映像が映し出される二人用シューティングゲーム機「**スターウォーズ**」（別記事参照）、"バックスバニー"など有名なアニメキャラクターによるアクションゲーム「**ルーニーチューン**」を展示した。

総商

TVゲーム機はセガ社、ナムコ、コナミ、ジャレコ、データイーストの新作、またフェイス製シューティングゲーム「**ノストラダムス**」（本号「話題のマシン」）などを展示。

タイトー

TVゲーム機はF1レースゲーム機「**グランドエフェクト**」（本号「話題のマシン」参照）と、同機のデラックスタイプでレーシングカーをモデルにしたキャビネットの「**スーパー・グランドエフェクト**」を中心に出品。

また画面上の九つのエリアに出現したサメやワニを、現れた部分に対応したボタン（九つ）を素早く叩いてやっつけていく「**ザ・ファーストファンキーファイター**」（アップライト型で1Pと2P用の二タイプ）、同じ操作形式のミニアップ型で中日本リース許諾品「**ワイワイアニマルランド・ジュニア**」（二機種とも発売未定）、「**クイズクレヨンしんちゃん**」（前号「話題のマシン」参照）のほか、東亜プランの新作なども展示。

太陽自動機

ミニハンドルと二つのボタン操作による縦画面

17めんへ続く

上の写真はタイトーの小間にて、レーシングカー型キャビネットの「スーパーグランドエフェクト」を4人通信同時プレイによるイベントで盛り上げアピールした

31th Amusement Machine Show

上は多くのキャラクター風船を上げたバンプレストの小間、下は「ガーディアン」を6台通信プレイでPRした日本セルモの小間

写真はナムコの小間にて、下は「リッジレーサー」、と同「フルスケール」展示部分。左は小間内の中央部に大きなスペースをとり、広い通路とイスやテーブルを設置した商談コーナーなどのようす

12めんからの続き

TVドライブゲーム「ダッシュGOGOGO!!」をミニアップライト型と26インチミディ型キャビネットで披露（発売未定）。

データイースト

TVゲーム機は二機種の新作を披露した。うち一機種は〝ネオジオ〟のサードパーティー参入第一弾「ミラクルアドベンチャー」で、これはヨーヨー（アイテムで効力が変化）を投げつけて敵を倒していくコミカルゲーム（十一月発売予定）。

もう一機種は格闘アクションゲーム「ナイトスラッシャーズ」（本号「話題のマシン」参照）。このほか「ヘビースマッシュ」の海外バージョンを参考出品した。

テクモ

同社「クイズココロジー」のパートIIは出品されなかった。他社製品としてアルュメ製縦スクロールシューティングゲーム「ウォー・オブ・エアロ」（参考出品）、フェイス製「ノストラダムス」（本号「話題のマシン」参照）、大平技研製の剣術アクションゲーム「ザ・ソードマスター」（発売未定）、三木商事製パズルゲーム「グランドツアー」（参考出品）、塗り絵ゲームとジグソーパズルをタッチパネル方式でプレイする「ペイント&パズル」（参考出品）などを展示した。

東亜プラン

戦闘レーシングカーが敵を攻撃し障害物を突き飛ばしながらカーレースを展開する「ダイナミックトライアル7」（発売未定）を披露。同機は一人用だが、通信機能により一枚の基板で二台のキャビネットを連結でき二人同時プレイのセットとなる。これを二セット（四台）連結させると四人までの同時プレイが可能になるというシステム。

上は奇抜な装飾のデータイーストの小間

トーワジャパン

同社が総発売元となり近く発売するヒューマン製の3D形式サッカーゲーム「グランドストライカー」のほか、タイトーバンプレストの新作も。

ナムコ

昨年AMショーで発表したCG基板「システム22」を大幅に高度化、完成させ、同基板使用第一弾のコックピット型ドライブゲーム機「リッジレーサー」と、実車と大画面による従来の「シムドライブ」に組込んだ「リッジレーサー・フルスケール」を披露。さらに同基板をハイビジョン対応にし通常モニター用同システムの六倍の処理能力を持ち、一秒間約百五十万ポリゴンの表示を可能にした「システム22・HD」のデモ画面も披露。

またCG画面による対戦バトルゲーム機「サイバースレッド」（本号「話題のマシン」参照）、「エアーコンバットSD」、基板ものとして八種目のスポーツ競技を四人まで同時プレイできる「ニューマンアスレチックス」（九月二十一日発売）、クイズゲーム「熱闘！激闘！クイズ島」（本号「話題のマシン」参照）。

このほか参考出品として、アメリカン・レーザーゲームズ社製LDガンゲーム機「クライムパトロール」、ドイツのステラ社製TV射撃ゲーム機「スーパーマークスマン」などを展示した。

日本セルモ

CGポリゴン画像で敵ロボットを探し出して攻撃する最大八人（八台通信）まで対戦可能な「ガーディアン」を披露。キャビネットは独特のデザインで、左右にドアがあり設置場所に困らない。

また内部マイクとスピーカーにより他のプレイヤーとの会話も可能。発売は十一月を予定。

バンプレスト

TVゲーム機は二人対戦バイクバトルレース「仮面ライダー倶楽部・バトルレーサー」（前号「話題のマシン」参照）、画面内を動き回り敵メカを攻撃するアクションシューティングゲーム「SDガンダム三国志・レインボー大陸戦記」（九月下旬発売）、東宝の同名映画をもとにした怪獣格闘ゲーム「ゴジラ」（十月発売予定）、アニメ画面の格闘ゲームでロボット型キャビネット使用「ドラゴンボールZ」（十一月発売予定）。

またパネル上に立って足でスイッチを踏みながら多彩なゲームをプレイする「マリオトレーナー」（十一月発売予定）、タッチペンでゲームを進め絵も描ける「おえかきアンパンマン」、〝てれびでんわ〟シリーズ「ドラゴンボールZ」など披露（以上三機種はゲーム結果に関係なくカードがおまけとして払い出される）。

実車展示でカーレースゲームの雰囲気を盛り上げたビデオシステムの小間（上）と新サッカーゲームを披露したヒューマンの小間（下）

ビデオシステム

TVカーアクションゲーム「爆烈クラッシュレース」（本紙第455号「話題のマシン」掲載）の発売が予定より遅れて九月一日、ビスコとメディア商事から基板OP価格十五万八千円で発売となったことを案内した。

ヒューマン

通信機能により二台で四人まで同時対戦プレイが可能なTVサッカーゲームで、遠近感のある画面の「グランドストライカー」（トーワジャパンから近く発売）を披露。

マルカ

家庭用「バーコードバトラー」タイプの業務用版としてエポック社とサン電子が共同開発した「最強バトラー烈伝」（マルカから発売）を出品。

ユウビス

TVゲームはSNK、セガ社、コナミ、バンプレスト各社の新作、大平技研「ザ・ソードマスター」などを紹介した。

ローラートロン

TVゲーム機はタイトー「ザ・ファーストファンキーファイター」と「ワイワイアニマルランド・ジュニア」を中心に、アトラスやサン電子、大平技研の各社新作を紹介。

（TVゲーム機以外の分野については次号で掲載）

上の写真はユウビス、右はローラートロンの小間のようす

ラテンアメリカ・エキスポ

「メキスポ93」内容充実

AAMAが主催、着実に市場開発進める

通称「メキスポ93」はメキシコ市場の開発に役立っていることが次第に明らかになってきた。主催者のAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）は、数字だけでなく内容においても成長しており、成功だとまとめた。

もともと中南米市場全体を対象とする「ラテンアメリカ・ミュージック&ゲーム・エキスポ」（通称メキスポ）93は、今回が四回目で、七月二十一―二十二日、メキシコの首都、メキシコシティのエキジビメックスで開催された。

米国とメキシコから八十六社（昨年は七十七社）が百六十小間（百二十五小間）に出展。来場者は昨年の二千八十人から六%増の二千二百十三人となった。ショー開会のテープカットにはAAMAのスチーブ・コーニスバーグ会長に、メキシコシティ商工会議所のペドロ・ガルシア・ヘレーラ会頭代理と、同地USトレードセンターの役員ロバート・ミラー氏が加わった。また初日の夜、シェラトン・マリアイサベルホテルで開かれたレセプションには、メキシコのオペレーター、ディストリビューターを含め四百人以上が参加した。

セミナーも充実しており、英語とスペイン語の二ヵ国語で、それぞれ技術、リデムプション、自動販売機に関するセミナーが開催された。また「偽造TVゲーム/著作権および商標侵害に対するメキシコ政府の取り締り」と題するセミナーには、百五十人近くの業者が集まった。AAMAのボブ・フェイ専務、弁護士のデビット・ショー氏、中南米地区調査担当のライン・トライアル氏がパネラーとなって進められ、コピー品を扱うとどう処罰されるかという現実的な話の内容となった。

メキシコでは三二%という高い関税が課せられているとのことだが、いずれ成立するNAFTA（北米自由貿易協定）で大幅に改善される見込みとなっている。しかし、TVゲーム基板ではいぜんコピー品が大部分を占めており、市場の発展を阻んでいる。このため、米国のメーカー協会であるAAMAが、わざわざ「メキスポ」を開催、改善を図っているわけだ。

「メキスポ93」とブラジルで開かれた「SALEX93」（本紙前号を参照）は、ほぼ同時期だったことから、主なメーカーの多くはメキシコシティかサンパウロか、行き先を絞らざるを得なかった。SALEXは業界誌主催だが、入場者数は千人以下だったとのことで今ひとつ釈然としない展示会と言えるが、その点「メキスポ93」はコンセプトがしっかりしていると言える。

ブロムリー社経営の

大規模ゲーム場

シカゴ市内に「ファンランド」

米国ブロムリー社（本社シカゴ、ローラン・ブロムリー社長）が七月二日、シカゴ市内に大規模なアーケード(ゲーム場)「ファンランド」（約千五百平方㍍）をオープン。七月下旬には業界関係者を招いてパーティーを開くなど、話題をふりまいている。

ローラン・ブロムリーさんは、知る人ぞ知る、マーティー・ブロムリー氏の娘。ブロムリー氏はセガ社の前身であるサービスゲームス社の創業者グループのひとりで、スペインのセガサ/ソニック社の会長。ブロムリー社はアーケードゲーム機のメーカーとして、ここ数年伸ばしてきた。

「ファンランド」は最新のTVゲーム機「リデムプション付きのアーケードゲーム機、バンパーカーコーナーなどで構成されており、十歳以下の幼児用プレイコーナーも設けている。単なるゲーム場でない、ファミリーAMセンターという分類に入る。シカゴのブリックヤードモールの中にあるこのロケーションは、しばらく米国の業界人の見学地になる（年中無休でオペレートされるもようだ）。

スペインSADA中止

改めてFER94

マドリード開催へ動く

スペインの遊技機展SADA93（十月二十一―二十二日、バルセロナ）は出展社が集まらず、中止されることになった。このためFERを復活、FER94として来年四月二十七―二十九日、マドリードで開催する予定。

スペインの遊技機展は八〇年以来いくつもの変遷をたどってきた（本紙第450号参照）。今年はFER93に代わるSADA93を予定したが、最大の業者協会FACOMARE（ファコマーレ）がマドリードでの開催を求め続けたことから、バルセロナでのSADA93をキャンセルすることになったもの。展示会請負い会社のインテラリア社は七月二十九日、ファコマーレと合意、改めてFER94に向けて準備を進めると発表した。

AMOAエキスポ93で

賭博機出品制限

出品するなら空箱で

AMOAエキスポ93はカリフォルニア州アナハイムで開かれるが、AMOAは同州法務当局との相談の上、スロットマシン、TVポーカー、エイトラインなどの出品を厳しく制限するとの通知をこのほど出展社に送った。

これはロサンゼルス市警など南カルフォルニア州の警察が伝統的に厳しくギャンブル機に対処してきたことによる。AMOAエキスポ93では、どうしてもこれらのギャンブル機を出品するなら、中にある機械部分をそっく抜いたキャビネットだけにしなくてはならない。

AMOAエキスポにはAM機のほかに、これらのギャンブル機の出品が予定されていただけに、今回の措置による影響は大きい。AMOAでは、これを理由に出展を取消すか縮少すると八月末までに文書を提出した出展予定社に対して出展料を返却するとしている。

AMOAによると、今回の措置の対象になるのは全体の一割弱の約百小間。すでにPARSエレクトロニクス社が出展を取消した。実際にAMOAエキスポ93で、ギャンブル機の空箱が並ぶかどうかが注目される。

ウィリアムズ新作ピン

映画インディー

冒険アクションをテーマに

米国のウィリアムズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長、ミッドウェー社は姉妹会社）からフリッパーの新作、「インディー（原題インディアナ）ジョーンズ」がこのほど発表された。

映画「インディージョーンズ」シリーズ三作に基づくフリッパーで、バックガラス下部のデジタル画面で三通りのストーリーが指示される。プレイフィールド上のドロップターゲット、ADVENTUREの九文字を点灯させると、プレイフィールド左上の通路の冒険にアクセスできる。

複葉機による空中戦のディスプレイのほか、右側の回転する偶像が運ぶマルチボールなどフィーチャーが盛り沢山のフリッパーとなっている。

"Indiana Jones" of Williams

ドン・モロニー氏らが

モロニー社設立

アーケード機メーカーとして

今年のAMOAエキスポ（十月二十一―二十三日、アナハイム）にモロニー・マニュファクチュアリング社（本社イリノイ州エルギン）が出展する。同社はつい最近設立されたアーケードゲーム機メーカーであるが、バリー社を創設したレイモンド・モロニー氏の流れを引き継いでいる。

レイ・モロニー氏は、D・ゴットリーブ社のヒット作「バッフルボール」（三一年）が品不足であると見極め、「バリーフー」（三二年）を製造、ヒットさせたピンボール史上の人物。三一年にライオン・マニュファクチュアリング社（後のバリー社）の一部門としてバリー・マニュファクチュアリング社を設立して、五七年に死亡するまで同社の社長を勤めた。

今回設立したモロニー社を構成するのは、レイ・モロニー氏の息子、ドン・モロニー氏、いとこのビル／アール・モロニー両氏とハープ・パンキンス氏。これら人びとの業界歴を合わせると二百年にも及ぶという。

International Trade Show

Show	Date
TAE'93 (Taichung, Taiwan)	Sep. 17-21
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 20-22
Amusexpo (Paris, France)	Sep. 22-24
EELEX (St. Petersburg, Russia)	Sep. 28-30
Queensland AMOA (Brisbane, Australia)	Sep. 29-Oct.2
Fun Expo (Nashville, U.S.A.)	Sep. 30-Oct.2
LIW (Birmingham, UK)	Oct. 5-7
AMOA Expo'93 (Anaheim, CA, U.S.A.)	Oct. 21-23
ENADA'93 (Rome, Italy)	Oct. 21-24
AL Preview (London, UK)	Oct. 27-28
IAAPA'93 (Los Angeles, U.S.A.)	Nov. 17-20
Induferias'93 (Valencia, Spain)	Nov. 23-26
Forainexpo (Paris, France)	Dec. 7-10
1994	
VAN Expo (Maastricht, Netherland)	Jan. 6-8
Winter CES'94 (Las Vegas, U.S.A.)	Jan. 6-9
Interschau'94 (Hamburg, Germany)	Jan. 20-23
ATEI'94 (London, UK)	Jan. 25-27
IMA'94 (Frankfult, Germany)	Jan. 26-29
AOU Expo (Chiba, Japan)	Feb. 22-23

話題のマシン

2人用「サイバースレッド」
CG対戦バトル
ナムコ「熱闘！激闘！クイズ島」も

CGポリゴン画像のバトルゲーム「サイバースレッド」が九月十三日、TVクイズゲーム「熱闘！激闘！クイズ島」が九月十六日、いずれも㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から発売となる。

サイバースレッド

「サイバースレッド」は二人用コックピット型で、戦車型の乗り物のビークルに乗り込み、画面内を移動して敵を探しミサイル攻撃するというゲーム。画面の視点はチェンジボタンで自機が映っているものとビークルのコックピットから見たものに変更できる。ビークルは性能の異なる六台から選択。一人用は練習ステージかコンピューターとの対戦ができ、二人用は対戦同時プレイで初級、中級、上級から選択。二本の操縦桿の倒し方でいろいろな移動を行ない、トリガーでマシンガン、ボタンでミサイルを発射。タイマー制でシールドの残量により勝敗を決める。幅一五三㌢、高さ一九〇㌢、奥行一七〇㌢。価格百九十八万円。

熱闘！激闘！クイズ島

「クイズ島」は四択制のクイズゲームで、四つのボタンを操作。クイズに正解しながら、三十六エリア構成のマップ上で自分のエリア（陣地）を広げていくというもの。二人同時プレイも可能。クイズは文章問題、絵問題などさまざまで、エリアを広げていくと一回間違えた問題が再び出題されるなどのボーナスステージもある。各エリアでノルマ制。基板販売でOP価格十四万八千円。

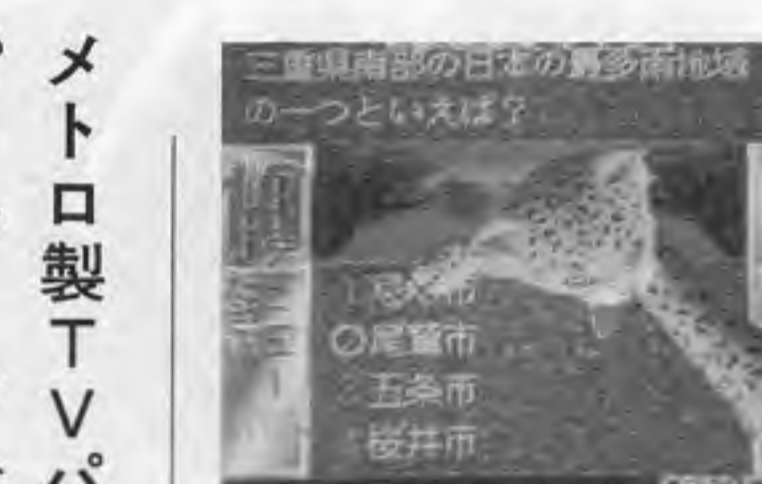
トラブルでのピットイン採用
通信F1レース
タイトー「グランドエフェクト」

TVF1レースゲーム「グランドエフェクト」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から九月下旬発売となる。

これはFOCAおよびフジテレビジョンの許諾を得て実在のレーシングチームやコースなどを採用したもの。チーム（マクラーレンやフェラーリなど四チーム）とコース（ブラジル、スペインなど四コース）を選択。ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフト（六速マニュアルかオートマチックを選択）を操作する。途中クラッシュが重なるとトラブルのサインが表示され、ピットインし修理しなければならなくなるのが特徴。タイマー制。2Pコックピット型で通信機能により四台、最大八人まで同時プレイ可能。座席がチームカラーで色分けされている。定価百四十七万五千円。

グランドエフェクト

メトロ製TVパズル
ビン並べ敵倒す
エイブルから「ぽいっと」

㈱メトロ製TVパズルゲーム「ぽいっと」が、㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から九月上旬発売となった。

これは落下するブロック（ビン、つぼ）を下部で並べて縦、横、斜めのどの方向でも三つ以上並べて消していくゲームで、四つ以上および連鎖で消すと、左右から現れる敵にダメージを与え、敵を倒すとステージクリア。敵は"お邪魔ブロック"で攻撃もしてくる。二人対戦同時プレイも可能で、四つ以上消すと相手が困る。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ぽいっと

回しげりをするスポーツ機
キック力を試す
大平技研「チャンピオンキック」

大平技研工業㈱（本社岐阜市、大平輝雄社長）製スポーツゲーム機「チャンピオンキック」が八月末に、㈱エイブルコーポレーションと㈱ユウビスから発売となった。

これは回しげりで円柱形マットを倒し、キック力を試すもの。硬貨投入後"ファイト"の音声でキックする（三分間キックしないと警報が鳴りゲーム終了になる）。得点は衝撃センサーでマットをけった瞬間と倒れた時の衝撃度、倒れる速度を組合わせて算出される。一ゲームで三回挑戦。幅一四〇㌢、奥行一二〇㌢、高さ八〇㌢。OP価格八十八万円。

チャンピオンキック

話題のマシン

同名映画をもとにしたTVガンゲーム
「エイリアン3」
セガ社「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、二人用アップライト型TVガンゲーム機「エイリアン3・ザ・ガン」と同社"システム32"の新作「セガソニック・ザ・ヘッジホッグ」が、いずれも九月下旬発売となる。

「エイリアン3・ザ・ガン」は映画「エイリアン3」をもとにしたもので、同映画からの画像取り込みによる3D形式画面に現れるエイリアンを、備え付けのマシンガンで次々と撃破していく。二人同時協力プレイも可能。銃は連射トリガーと手投げ弾または火災放射攻撃を行なうボタンを操作。ゲームはライフ制。29インチモニター使用。定価百六万二千五百円。

エイリアン3・ザ・ガン

「セガソニック・ザ・ヘッジホッグ」は"ソニック"と"レイ"、"マイティ"が（三人まで協力同時プレイ可能）、さまざまなトラップをかわし宿敵"エッグマン"の要塞から脱出するアクションゲーム。七ステージ構成。トラックボールと一つのボタンを操作。ゲームはライフ制。基板販売でOP価格十八万円。ROMキットも後日発売。

セガソニック・ザ・ヘッジホッグ

「餓狼」シリーズ集大成
総勢15人に倍増
SNK「餓狼伝説スペシャル」

"ネオ・ジオMVS"ソフト「餓狼伝説スペシャル」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から九月十六日発売となる。

これは「餓狼伝説2」をベースにグレードアップしたもので、「2」に登場した八人に第一作に登場した中から三人と新しく四人のキャラクターが加わり、総勢十五人から選択できるようになった。また新しい技も追加。ボーナスステージをなくし対戦ステージを三つ増やしたことで、プレイテンポが早まったことなどが特徴。

八方向レバーと四つのボタンを操作し、「2」と同様の二ラインシステムで攻撃に強弱をつけながら戦う。三試合で二勝すれば勝ち。カセット定価五万八千円。

餓狼伝説スペシャル

合体技でゾンビを倒す
ホラーアクション
データ「ナイトスラッシャーズ」

SFホラーの格闘アクションゲーム「ナイトスラッシャーズ」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から九月七日発売となった。

これはモンスターハンターが闇の世界のゾンビや人造人間と戦うもので、三人の異なるハンターから選択。八方向レバーと三つのボタンを操作。二人協力同時プレイも可能で、この場合は強力な破壊力の合体、連携技が十数種類使える。敵の体を地中に半分以上めり込ませ、上半身を攻撃するなど多彩な新しい技も採用。六ステージ構成。ライフ制。基板販売のみでOP価格十七万八千円。

ナイトスラッシャーズ

サン電子のTVパズル
4種類のゲーム
「おいしいパズルはいりませんか」

TVパズルゲーム「おいしいパズルはいりませんか」が、サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）から九月中旬発売となる。

これは四種類のパズルを組合わせたオムニバスゲームで、二人協力同時プレイも可能。レバーでカーソル移動、二つのボタンで選択または決定、キャンセルを行なう。ゲームは指定キャラクターを探し出すもの、クロスワードパズル、間違い探し、ジグソータイプのものがある。タイマー制。おてつきはタイマー減少。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

おいしいパズルはいりませんか

TV縦シューティングゲーム
"超電磁砲"攻撃
フェイスの「ノストラダムス」

TVシューティングゲーム「ノストラダムス」が、㈱フェイス（本社東京、金谷龍坤社長）から九月一日発売となった。

これは縦スクロール画面で敵機を次々と撃破していくもの。八方向レバーと二つのボタンを操作。二人協力同時プレイも可能。アイテムの"ランチ"装着後ショットボタンを押し続けるとエネルギーをチャージし、触れた敵にダメージを与え小さな弾を吸収する上、ボタンを離すとチャージ時間に応じた強力な"超電磁砲"を発射するのが特徴。持ち機数制。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ノストラダムス

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.209

単身赴任

山川萬里

その日は今年はじめての秋らしい日和であった。

前夜から楽しみにしていることがある日でもあった。

あまり当てにもしていなかったのだが、古書目録にずっと以前から欲しいとおもっていた本が出ていて電話をいれたら、その本がまだ売れずに残っていて、その日会社帰りにその店に行くことにしていたのである。

昭和四十七年に発行されたもので、二見書店、ミシェル・トゥルニエ著『魔王』である。

翻訳書で出されたトゥルニエのものではいちばん最初に発行されたもので、その他のトゥルニエのものはすべて購入しているのだが、この一冊だけはなかなか入手出来なかった。

昭和四十七年に新刊書籍として大型店で平積みされた時のことは覚えている。

しかしこの時にはミシェル・トゥルニエがどんな人であるかについては全然知らなかった。

馬鹿げた話になってしまうが、大学時代グリークラブで歌っていたドイツ民謡の中に——あわれ、トゥーレの王の物語——という一節があって、そのトゥーレとトゥールニエを無意識裡に同一視して、まあいいやとおもってしまい、買わなかったことを思い出す。

二見書店はこの『魔王』と同じ時期に出していたバタイユの全集などは当時と同じ姿で未だに増刷を続けていて、これは大型書店に行けばいつも揃いで書棚の一角に並べられている。

素人ごころに頑張っている出版社だなとおもうのだけれど、『魔王』だけは昭和四十七年に出したきりで、後はどうやら絶版にしてしまったようだ。

これだけ文庫版全盛の時代になっても、文庫でもいっこうに出版されない。まあちょっと不思議な運命を辿った本であった。

箱帯ツキ、美、四千円で古書目録に出ていた。

値の方はバタイユの全集が当時新刊で千円であったのが、今の増刷されている新刊の値で四〜五千円なので妥当であるといっていいだろう。

目録の地図を頼りに、指示通りの地下鉄出口2番から地上に出ると大きなパチンコ店とローソンの間の道があり、商店街から大きくはずれた場所の角に立派なショウウインドウをしつらえた古本屋があった。

古本屋で二十年ぶりにトゥルニエの一冊めの翻訳書『魔王』と対面をした。

やはり時代だなという感が深かった。昭和四十年代に古本屋で二十年前の本を買おうとすれば大変なことであった。昭和二十年代のあの仙花紙の本は何処にいってしまったのか殆んど失われて、出てきても軒並に相当な値がついていた。

それに比して今の時代、二十年前の本は簡単に多量に比較的安価に入手出来る。戦争の影響をあまりうけずに所謂豊かな時代が続くとこういうことになるのである。

『魔王』を手にとり喜びのときめきを抑えながら狭い店の棚の前から、次の棚へ移る人影が目の端を過ってゆくのがうつり、おやとおもった。

真逆とおもったらこれが本当の真逆で、これも二十年ぐらい会ったことがない高校時代の友だちが、この店に来ていた。

この間見たばかりの週刊誌による知識で、古本屋から歩いて二十分ぐらい先の商店街にある小さな中華料理店に池田と行った。

Pデゴとよばれていた頭の形だけは全然変化していなかった。

さっきも本棚の前の頭の形で池田ととっさに分ったのだと何となくおかしくこみあげてくるものがあった。

明るく清潔でこざっぱりした店で、人も混んでいなかった。

「やあ」

「いいなあ」

「どうして知ってるんだ」

片目を閉じて応える。

「それにしてもあんなところで出会うとはなあ」

「また転勤で大阪に来ちゃったんだよ」

「全然知らなかったな」

「ごめん、ごめん。このところずっと転勤続きで、格好が悪いし、もう勤めもながくはないとおもったものだから、今回は何処にも転勤の挨拶は出さなかったんだ。ま、ささやかな、会社に対する抵抗の意味もあるんだけどさ」

「大阪ぎらいの池田が、これで大阪に来るのは何回目になるのかな」

「もう忘れちゃったよ」

「よくあんな古本屋を知ってるね」

「あ、あれはあそこの駅で毎日乗りかえをするので、気がむくとさ、あの辺りを何となくぶらぶらしたりして、夕食のおかずの買いものをすることもあるからな」

「どうして、夕食の買物になるのだ」

「今度は単身赴任ってやつをやってみようとおもって一人で来たんだよ」

「へえ、一人でね」

「身軽になっていいものだよ。一人ってやつはさ」

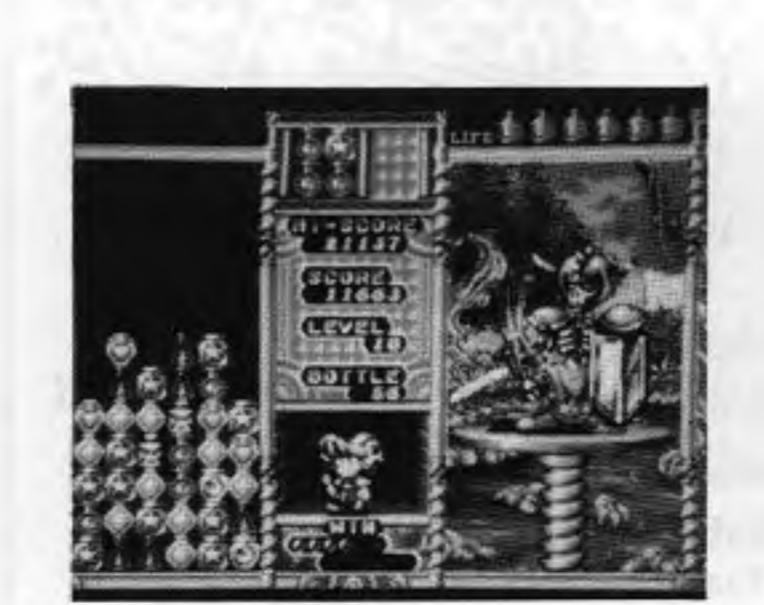
「ま、その話は後できくことにして」

「何で古本屋になんか入ってといいたいんだろう」

「そうさ、その通りさ」

「俺はね、キミのような高そうな難かしい本には趣味がないけど、本当に大阪への赴任がよく当ったから、かなり前からそれを記念してというのもおかしいけれど、大阪に来ると八尾に住むことが多かったから、今東光の本を全部初版であつめるという目標を自分で勝手にきめてしまってね。そういうことさえなかったら一生古本屋とは関係がない生活を送っていたのに違いないけどさ」

「そうむきにならないようには心がけているよ。でないとコレクターの世界はついミイラとりがミイラになっちゃうんだろ」

「会社勤めが忙しいから、同じ本がかなりダブったりしてね。この前に八尾にいた時には八尾の古本屋さんにひきとって貰ったけど、八尾の図書館にもない本が大分あると古本屋の親父さんがいってたっけ」

OCTOBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	サムライスピリッツ（ＳＮＫネオジオ） Samurai Shodown (SNK)	8.08
❷	—	クイズ・クレヨンしんちゃん（タイトー） Quiz Crayon Shin-Chan* (Taito)	7.24
3	3	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.79
4	4	ストⅡダッシュ・ターボ（カプコン） SFⅡ・CE Turbo (Capcom)	6.62
❺	6	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	6.50
❻	11	クイズ学問ノススメ（コナミ） Quiz Gakumon No Susume* (Konami)	6.36
❼	10	ハットトリックヒーロー '93（タイトー） Hat Trick Hero '93 (Taito)	6.33
8	2	機動戦士ガンダム（バンプレスト） Mobile Suit Gundam (Banpresto)	6.29
9	5	タントアール（セガ社） Tant—R (Sega)	6.20
10	7	クイズココロジー（テクモ） Quiz Kokorogy* (Tecmo)	5.91
11	9	スーパーワールドスタジアム '93激闘版（ナムコ） Super World Stadium '93 Heavy Fighting (Namco)	5.76
12	8	クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	5.69
⓭	18	上海　Ⅱ（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.67
14	14	爆裂クイズ・魔Ｑ大冒険（ナムコ） Quiz Makyu's Adventure* (Namco)	5.56
⓯	19	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	5.53
16	12	ワールドラリー（ガエルコ／シグマ） World Rally (Gaelco／Sigma)	5.48
17	15	エメラルディア（ナムコ） Emeraldia (Namco)	5.47
18	17	メタモルフィックフォース（コナミ） Matamorphic Force (Konami)	5.44
19	13	マッスルボマー（カプコン） Slam Masters [Muscle Bomber] (Capcom)	5.35
20	20	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot—B／Taito)	5.29
㉑	28	ソニックウィングス（ビデオシステム） Aero Fighter [Sonic Wings] (Video System)	5.20
22	22	セイブカップサッカー（セイブ） Seibu Cup Soccer (Seibu)	5.18
㉓	24	ボンバーマンワールド（アイレム） New Atomic Punk (Irem)	5.13
24	21	戦国エース（彩京／バンプレスト） Samurai Ace (Psikyo／Banpresto)	5.11
25	16	四川省　Ⅱ（アイレム） Match It II (Irem)	5.00

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	Ｆ１スーパーラップ（セガ社） F1 Super Lap (Sega)	8.86
2	1	エアコンバット（ナムコ） Air Combat (Namco)	8.29
3	2	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	7.75
4	3	王座決定戦（ジャレコ） Speed King—King of Quiz* (Jaleco)	7.60
❺	7	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	7.35
6	6	ＮＢＡ　ＪＡＭ（ウィリアムズ／タイトー） NBA JAM (Williams／Taito)	7.33
7	5	コカコーラ・スズカ８アワーズ（デラックス）（ナムコ） Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)	7.13
8	4	タイトルファイト（セガ社） Title Fight (Sega)	7.06
9	8	キャプテンフラッグ（ジャレコ） Captain Flag (Jaleco)	6.88
❿	12	コカコーラ・スズカ８アワーズ（スタンダード）（ナムコ） Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco)	6.86
11	9	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	6.55
⓬	14	天地を喰らう　Ⅱ（カプコン） Worriors of Fate (Capcom)	6.11
13	13	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	5.89
14	11	ファイナルラップ　３（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	5.67
⓯	17	バーチャレーシング（デラックス）（セガ社） Virtua Racing (DX) (Sega)	5.67

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHAJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	1	スーパーリアル麻雀　PⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	6.38
2	2	麻雀セーラーウォーズ（日本物産） Mahjong Sailor Wars* (Nichibutsu)	5.13
3	3	所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong* (Sega)	5.00
❹	5	麻雀革命Ⅱ・プリンセスリーグ（ジャレコ） Mahjong Revolution II* (Jaleco)	4.17

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名）	評価
❶	—	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	7.00
2	2	ホワイトウォーター（ウィリアムズ） White Water (Williams)	6.00
❸	7	アダムスファミリー（ミッドウェー） Addams Family (Midway)	5.05
4	4	ゲッタウェイ（ウィリアムズ） Getaway (Williams)	5.02
❺	6	ロッキー＆ブルウィンクル（データイースト） Rocky & Bullwinkle (Data East)	5.00

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

オペレーターのためのAMOA工業規格

全米オペレーター協会のAMOAが定めた、AMゲーム機の工業規格は現在次のとおり、八六年には六項目しかなかったが、三十項目に増えてきている。

①　コインドアとキャッシュドアの錠は八分の七インチ規格品を使用すること。錠のカムはダブルDホールに一・二五インチ幅でつなぐこと。

②　電源スイッチは、法令で禁じられる場合を除き、キャビネット左上部にとりつけること。

③　電気的音響を利用するゲーム機では、手のとどきやすいフロントドアの内側または目立つ目印の付いた場所に、ボリウムをつけておくこと。

④　コインメカニズムにおいて硬貨詰まりを防ぐために、カナダ硬貨を通すか戻すように設定しておくこと。コインメックは容易に着脱できるようワンタッチ式にしておくこと。

⑤　フリッパーでは、そのオーナーまたはオペレーターが容易に計数管理できるよう、手順を規格化しておくこと。その手順は次の三点から開始されるようにしておくこと。ⓐリセット／積算できる合計コインメーター、ⓑリプレイのパーセンテージ、ⓒ1ボール当たりのプレイタイム。

⑥　二輪キャリアーに載せて容易に運べるよう、本体に取っ手またはハンドルグリップをつけること。

⑦　足元のペダルスイッチを使うゲーム機では、ペダルの保護または移送中の脱落防止のために、金属製のプレートまたは同等のもので、ペダルの動きを一方向に固定しておくこと。

⑧　（TVゲーム機で）本体上部のすき間から液体がこぼれ落ちるようなところに、モニター、PC基板、電源ユニットなどを置かないようにするか、またはシールドで保護すること。後者の場合、液体が主要部品にかからないよう、うまくそらすこと。

⑨　TVゲーム機につける蛍光灯ヘッドライトは十八センチ、十五ワットとし、ミニチュアライトはできるだけ十三ボルト、六・三ボルトのシングルピンまたはL字型ベースを使うこと。

⑩　発射、スタートなどのアクションボタンについて、直径一・一八七インチの穴を設けておくこと。

⑪　操作レバーは図（省略）の要領で設けること。

⑫　TVゲーム機のシリアルナンバーは、本体後の外側の最上部に、しっかりと固定しておくこと。

⑬　米国で出荷されるあらゆる機械は、FCC（連邦通信委員会）規定に従うこと。

⑭　ディップスイッチの操作マニュアルは、本体またはキットに付けておくこと。フリープレイのセットは、目的の付いたスイッチでできること。

⑮　米国内に出荷されるTVゲーム機、フリッパー、キットには、メーターを付けておくかまたは、オペレーターがメーターを取り付けることができるよう端子を設けておくこと。

⑯　メーカーは、完成品については、カスタム・パーツを五年間、キットについては三年間、いつでも出荷できるようにすること。

⑰　エッジコネクターを使用するゲーム機では、JAMMAの定めた端子配列に従うこと。

⑱　ゲーム機では、1ドル硬貨を受け入れるコインアクセプターを取り付けることができるように、一個以上のコインアクセプターを備えておくこと。二個以上のコインアクセプターを持つゲーム機では、うち一個は二十五セント硬貨用としておくこと。

⑲　コインドア、キャッシュボックス、フロントパネルについては、キャビネット本体の前方からの、考えられる殴打や蹴りなどで壊れないよう、材質を選び開発すること。

⑳　DC電源装置は、二つ別々にスナップ&ロックコネクターを装備するものとし、ⓐ出力側は九つのスナップ&ロック式で、1、2、3はプラス五ボルト、4、5、6はアース、7はマイナス五ボルト、8はプラス十二ボルト、9は予備とすること。ⓑACインパクトコネクターは、スナップ&ロック式とし、三つの1はライン、2はアース、3はニュートラルとすること。

㉑　ゲーム機では、フリープレイを含む料金設定をオペレーターができるようすること。つまり一ゲームまたは一人当たりのコイン数や、コンティニューのためのコイン数など。

㉒　TVゲーム機では、キャビネット前方から容易に、モニター調整ができること。

㉓　TVモニターには、ブラウン管の根元部分を保護するよう、金属性のバーを取り付けておくこと。

㉔　TVゲーム機には、モニターを最終調整した工場のデータなどを示すステッカーを付けておくこと。このステッカーは見やすいよう、モニター据え付け台に固定すること。

㉕　コイン返却ボタンのメーカー名は、オペレーターに分かるよう刻印しておくこと。

㉖　TVモニターの螢光物質の焼付けを減らすため、ソフトメーカーは、経済的に可能な場合、画像を全体に分散させるか、またはぼかすよう工夫すること。

㉗　フリッパーのメーカーは、1ドル紙幣受付け装置を取り付けるハーネスを、オプションとして用意すること。

㉘　コインメカニズムは、コインドア内で交換できるようにすること。

㉙　コンバーションキット付属の上部パネルは長さ二十六インチ、幅九インチにすること。（横に貼る）印刷物は二十三—五インチ以内、六・五インチ以下とすること。

㉚　コンバーションキット付属のコントロールパネルの幅は二十六インチ以上とすること。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Nintendo Aims 64-Bit CG Game System With SGI

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced on August 23 that through its subsidiary Nintendo of America Inc., Redmond WA, it has entered into an agreement with Silicon Graphics, Inc., Mountain View, CA, the major visual computing company, to produce a 64-bit home video game system.

As background to this announcement, Nintendo aims to commercialize its "Project Reality" at a very low cost (less than $250/console) by incorporating into the video game console a 64-bit MIPS RISC microprocessor developed by MIPS Technologies Inc., a subsidiary of Silicon Graphics.

Silicon Graphics has developed visual computing technologies that enable film makers to create the unprecedented special effects for such movies as "Terminator 2" and "Jurassic Park". The product, which will be developed specifically for Nintendo, will be unveiled in arcades in 1994, and will be available for home use by late 1995.

The joint development and license agreement represents a long-term, worldwide business relationship between Nintendo and Silicon Graphics. Under the agreement, Nintendo will pay Silicon Graphics royalties for use of the licensed 3D technology. Application software will be shipped by Nintendo and its authorized licensees.

The "Project Reality" effort will create Nintendo's next generation system featuring realistic graphics, high-fidelity audio and record-setting speed. At the center of the system will be a version of MIPS "Multimedia Engine" consisting of a 64-bit MIPS RISC microprocessor, a graphics co-processor chips and ASIC's. With the application of these technologies, it is believed that players will feel much more involved in games than before.

Meanwhile, the "Indy" desktop computer that Silicon Graphics recently introduced, provides an ideal medium for current Nintendo software developers to create software applications for the "Project Reality" hardware. As a result, Nintendo and its third parties can develop software very easily.

Nintendo withdrew from the coin-op business in Japan in 1986 and in the U.S. in 1992. Although Nintendo has announced that it will ship a coin-op version of "Project Reality" within 1994, it has not revealed the shape it will take. According to Nintendo, "the coin-op version can be commercialized earlier than the home-version and can therefore play a role in informing people what Nintendo are planning." Hitoshi Yamauchi, president of Nintendo, said that "Project Reality" will be the "ultimate video game system" and when the home-use version is shipped in 1995, it will mark a major turning point in the video game business.

Naturally, this lays down a powerful challenge to the 32-bit "3DO" multimedia system which Panasonic is going to ship in the USA at $700 in the coming autumn and other systems which are shifting to multimedia. (Nintendo has purposely postponed the 32-bit CD-ROM player plan.) It is also believed that Nintendo's re-entry into the coin-op business after a long absence with the coin-op version of "Project Reality" will give the coin-op business a great shock.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Namco, Magic Edge Agree On "Hornet-1" Op

Namco Ltd., Tokyo, has reached agreement with Magic Edge, Inc., Mountain View, CA, on capital tie-ups and the exclusive marketing of Magic Edge's flight simulator "Hornet-1" in the USA and Japan. As a result, Namco will invest in Magic Edge, while Magic Edge will grant its "Hornet-1" exclusive rights in Japan and extensive licensing rights in the USA to Namco. This was announced on August 25.

Magic Edge is a fantasy simulator manufacturer which developed the flight simulator "Hornet-1" and exhibited it at the IAAPA Show last November. "Hornet-1" is a one-man capsule in which the player simulates a jet-fighter pilot. When six units are linked, 6 players can enjoy playing simultaneously. The capsule moves according to the screen images.

The realistic computer graphics imagery is based on Silicon Graphics' "Reality Engine". According to the game instructions, the player pilots his jet-fighter from take-off to landing going through various adventures along the way. Magic Edge intends to develop a full-line of software providing a variety of different stories and themes.

The first "Namco/Magic Edge Entertainment Center" which links "Hornet-1" capsules in sets of 6 units, will open in Mountain View in the spring of 1994. Namco will provide the capital and Magic Edge will undértake operation of the center. A center will also be opened in Japan by the end of 1994.

Capcom's 2nd Movie; SF-II Animation

Capcom Co., Ltd., Osaka, has set about the production of a Japanese animation film "Street Fighter II". It is the company's second effort in the movie business. The movie will be released in July 1994 at Toei group movie theaters. This was announced at a news conference held during the "Street Fighter II – Championship '93" on August 19.

Capcom decided to advance into the movie business and in May it announced the production of the Hollywood movie "Street Fighter II – The Movie" in which actual actors appear. The current animation film is produced jointly with Sony Music Entertainment Corp., Tokyo, and as in the case of the Hollywood movie, Capcom is likely to invest several hundred million yen, and Kenzo Tsujimoto, president of Capcom, is again likely to become nominal general supervisor.

Believing that "Super Mario – The Movie" based on Nintendo's video game was a failure, Tsujimoto expressed the view that "the licensing system is not acceptable", and said that "Capcom's movie towards multimedia will be accelerated by widening the media coverage from video game to movie and comic magazine."

"Double Dragon – The Movie"

Meanwhile, Technos Japan Corp., Tokyo, has recently revealed that the Hollywood movie "Double Dragon – The Movie" based on its video game "Double Dragon" is now being produced, and it will be released April 1994 in the USA (and in July in Japan).

The video game "Double Dragon", the first hand-to-hand fighting game, was a major hit when shipped by Taito in June 1987 (Capcom's "Street Fighter" was shipped in August 1987). In the USA, filming was authorized through Tradewest which has the home video version license. The idea for a movie finally looks set to be realized after five years. Greenleaf Production is undertaking the production of the film in which Robert Patrick (T-1000 of "Terminator 2"), etc. will appear.

Sega To Open "VirtuaLand" At Luxor Hotel

On August 16, Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, announced through its subsidiary, Sega USA, that, tying up with Circus Circus Enterprises Inc., NV, it will open the amusement zone "Sega Virtualand" at the casino hotel "Luxor", NV.

Circus Circus has 7 casino hotels in Nevada, and opened the theme park "Grand Slam Canyon" on August 23 next to the Circus Circus casino, Las Vegas, which also houses the Sega's arcade. In the Luxor, a 30-story, bronze, pyramid-shaped hotel/casino, several attractions and a large-size Sega amusement zone are included.

At "Sega Virtualand", many video games such as the USA's first simulator "AS-1" (for eight players) hosted by pop star and Sega fan, Michael Jackson, "Virtua Formula", and "R360" are installed.

namco
AMショーで大好評！
RIDGE RACER
リッジレーサー
この現実感を体験して欲しい。
リアルを超えた超リアル
革命的／世界初システム22搭載
テクスチャーマッピング、グーローシェーディングのリアルな画像。
仕様●寸法：W1,200×D1,920×H2,000(mm)●重量：350kg
●消費電力：301W●〒95-4689
※筐体は前後分割可能です。
2人同時対戦可能／
超過激対戦バトルゲーム
サイバースレッド
CYBER SLED
これからの対戦モノはこいつで決まり！
仕様●寸法：W1,530×D1,700×H1,900(mm)●重量：270kg●消費電力：410W●〒95-4689
エキサイティングバスケットボールゲーム!!
売上爆発
話題沸騰
DUNK&DUNK
ダンクアンドダンク
2人対戦プレイ可能!!
単なるシュートゲームじゃ売上は上がらない!!
ココが違う！
リングが上昇・下降するのはダンク&ダンクだけ！
仕様●寸法：W1,180×D2,300（パイプ部含む）
●重量：350kg●消費電力：約220W
※筐体は前後分割可能です。
熱闘！激闘！
クイズ島
弱肉強食のサバイバルクイズ
問題に答えて、陣地を広げろ。
間違えると、食べられるぞ。
仕様
●横画面●4ボタン×2
●2人同時プレイ可能
シューティングホラーゲーム
ZOMBIE CASTLE
ゾンビキャッスル
2人協力プレイOK！
ゾンビの魔の手からプリンセスを救え！
毎秒4発の最高速連射！
仕様
●寸法：W1,030×D2,495×H2,040(mm)
●重量：360kg
●消費電力：約320W●〒91-49385
※筐体は前後分割可能です。
ドッグファイト空対空戦闘シミュレーション
AIR COMBAT
エアーコンバットDX
エアーコンバットSD
これはすごい！初登場ランキングNo.1獲得!!
大迫力の体感サウンド、4スピーカー、ボディソニック内蔵！
仕様●寸法：W1,120×D2,660×H1,950(mm)●重量：370kg
●消費電力：約360W●〒95-4688
※筐体は前後分割可能です。
コンパクトサイズで新登場！
仕様●寸法：W850×D1,830×H1,900(mm)
●重量：約190kg
●消費電力：206W●〒95-4664
※ボディソニックはパイオニアの登録商標です。
Excelcabinet
エクセルキャビネット
エクセルキャビネット誕生。
新筐体
筐体選抜の基準
使いやすくて価格が安い
仕様
●寸法：W600×D830×H1,270(mm)
●モニター：25インチ●重量：90kg
●金庫容量：20万円(100円硬貨2,000枚)
●使用電源：AC100±10V(50/60Hz)
●消費電力：110W●〒95-4665
街で暴れるゴジラをやっつけろ！
うて！うて!!ゴジラ
ホンモノのゴジラ咆哮と懐かしのBGMで集客効果抜群！
仕様
●寸法：W640×D740×H1,100(mm)(看板部除く)
●重量：75kg●消費電力：48W●〒91-49854
※適応カプセル75∅
©1993 TOHO・TOHOEIGA
Numan Athletics
ニューマンアスレチックス
4人の超人が競い合う
8種類のとんでもない超競技!!
4人同時プレイで大興奮!!
仕様●横モニター●3ボタン×4
ぬいぐるみしか取れないないなんてナンセンス！
SWEET FACTORY
スウィートファクトリー
2人同時プレイOK！
夢のクレーンマシンにピッタリ！
「スウィートファクトリー」用景品大好評発売中！
仕様●寸法：W1,680×D960×H1,940(mm)
※筐体上下および操作部の分割が可能です。
●重量：320kg●消費電力：190W●〒91-47718
SHOW REVUE
ショーレビューSD
壁面に設置しやすいデザインです。
3人同時プレイOK！
仕様●寸法：W1,990×D810×H2,095(mm)
●重量：350kg●消費電力：360W●〒91-49419
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部（東京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
（札幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)
©1993 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED.